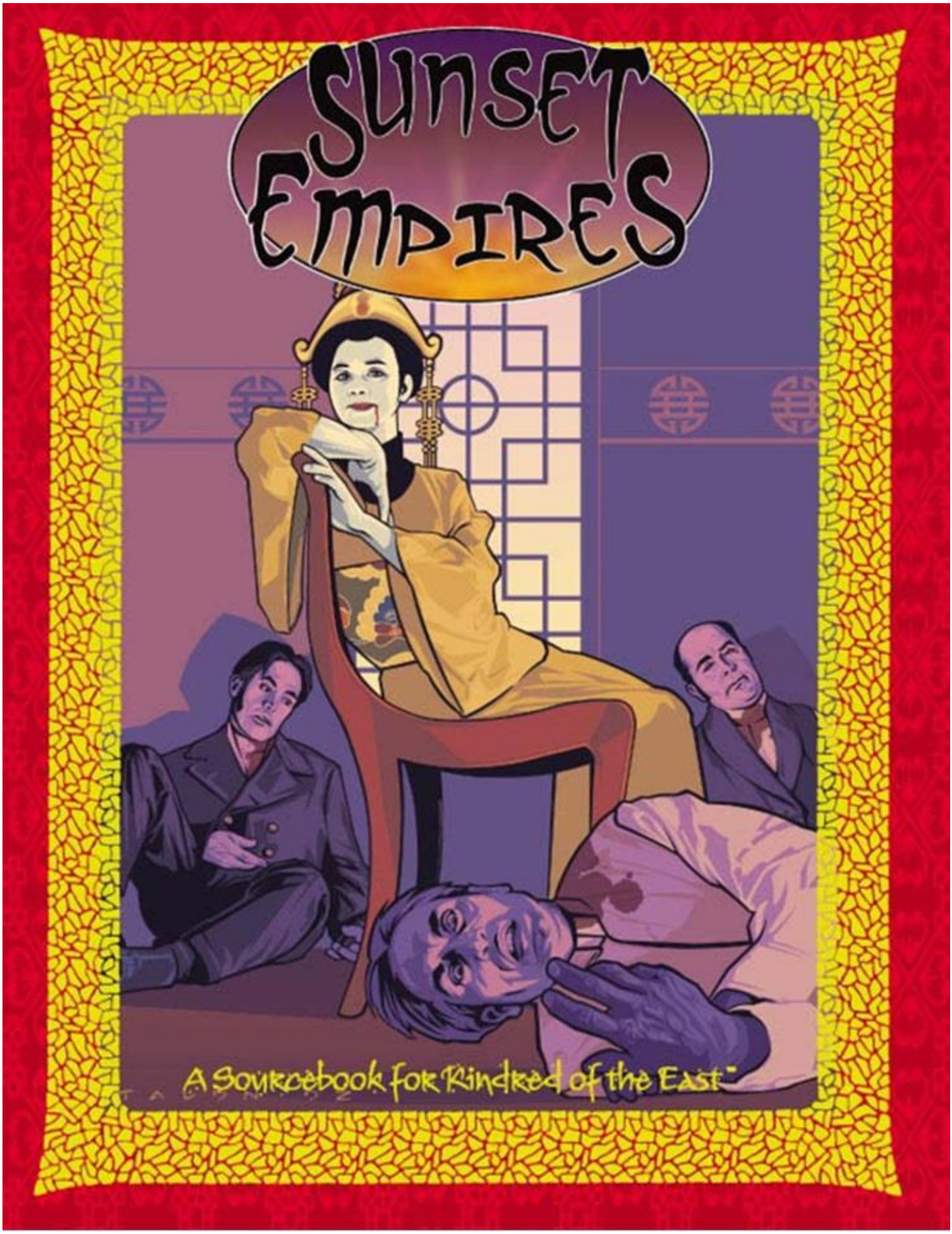

Sunset Empires
A Sourcebook for Kindred of the East™

Введение

Голод – беда малая.
Попрание целомудрия – хуже смерти.
– Чэн И, Суждения о текущем.

Шаг назад

Для китайцев пожелание «Чтоб тебе жить в интересные времена» означало проклятие. Население Азии 19 века хорошо прочувствовало его горькую иронию - века развитой философии четко провозгласили их судьбу, особенно в свете событий, обрушившихся на их мир. За какие-то десятки лет нации, измерявшие свое существование тысячелетиями, претерпели столько знаковых перемен, что до сих пор от них восстанавливаются. Та Азия, выросшая из насильственного вовлечения в строительство Западных империй, утерявшая множество культурных особенностей, выкованная жестокостью колониальных властей - результат их общей воли. То, что британцы, французы, испанцы, немцы, португальцы и американцы сделали с этим регионом – неприемлемо по современным стандартам, но сказать, что Азия совершенно не отдавала себе отчет о делах, касающихся ее судьбы, было бы слишком близоруко, по крайней мере, в вопросах этой книги.

Закат Империй – часть истории Мира Тьмы, потому никто не сможет играть роль совершенно невинной жертвы. Все участвуют в ходе Викторианской Эпохи, и все, со временем, должны платить по счетам. В этой книге вы найдете исторический период, покрывающий почти весь 19 век, но также и способ растить персонажей в один из самых сложных для Азии периодов. Зачем обсуждать Опиумные Войны, когда в них можно поучаствовать? Зачем обсуждать стремительную модернизацию Японии, если персонажи не могут поучаствовать во внутреннем расколе, сотрясающем японские *кланы*?

Осторожно: это лишь история

Если удача покровительствует смелым… то Азия была обречена на падение.

Книга **Закат Империй** основана на исторических событиях – и связанных исключительно со смертными. Гуй-дзин не сильные мира сего той эпохи… равно как и Кин-дзин, Хенгейокай или любые другие Шэнь. Хоть эта правда и болезненна, но в Викторианскую Эпоху Катаяны уже не доминировали – они просто этого не осознали. Это поворотный момент в истории Гуй-дзин, когда они осознали, что несомы бурей конфликтов смертных. Мир вокруг них меняется с каждой минутой 19 века, и Квинконс – да и другие Дворы немертвых – очень немного может с этим сделать. Это их первый урок смирения со времен падения Ван Сянь, и эту горькую пилюлю им еще предстоит проглотить.

Это время смертных – их истории, целей и махинаций. Шэнь лишь следуют течению. Азия подвергается обширным общественным, географическим и религиозным переменам – из-за вмешательства смертных. Для Гуй-дзин это переход от мистического, основанного на традициях общества - которым они управляли и в котором имели силу (иногда открыто) – к обществу смертных, вне их власти. Стремление человечества к технологиям далеко превосходит возможность Гуй-дзин держаться с ними наравне - этот

урок был давно выучен Кин-дзин. Фактически, если Кин-дзин и пережили этот период, так лишь за счет умения скрываться в любом обществе. Пока у них есть ночь – они счастливы. Но для Гуй-дзин скрыться в глубочайшей глубине теней означает немногим больше изгнания.

Когда к берегам Азии прибыли европейцы, Гуй-дзин ошибочно посчитали, кто Кин-дзин держат все в своих руках (или, хотя бы, колонисты находятся под их контролем), и союзы и общение с ними позволит Гуй-дзин избежать всех проблем. Они посчитали, что Кин-дзин не скрывают свою природу пред обществом так же, как и они. По этой причине первоначально Каиниты были в безопасности – Гуй-дзин верили, что атака на Западных вампиров приведет к немедленной и негативной политической реакции. Это, однако, не означало полной безопасности. Некоторые Гуй-дзин просто не задумывались над последствиями своих действий, и убивали Западных вампиров просто из удовольствия. Тем не менее, неопределенность сейчас работает на Каинитов, и они это знают.

Наконец, Гуй-дзин воплощают третью аксиому… о том, что историю пишут победители. Они могут винить Кин-дзин во вторжении в их земли, но и сами Гуй-дзин не менее виновны. Катаяны позволяли Каинитам селиться в их городах, использовали их для продвижения личных целей, и даже доверили им роль посредников с прочим миром. Гуй-дзин девятнадцатого-начала двадцатого веков могли считать появление Кин-дзин обрушившимся на них бедствием, но Каиниты существовали в Азии куда дольше, чем большинство Предков это признает… и существовали они потому, что Гуй-дзин позволили им эту роскошь.

Философия Заката Империй

Чтобы понять изменения, рвущие Азию на части, нужно постичь стоящие за ними силы. По этой причине, **Закат Империй** – скорее социально-историческая книга, нежели просто сценарий. Первой идет история смертных, и уже за ней следует история сверхъестественных существ, потому что каждое событие строится на другом прежде, чем изменить облик Азии. Чтобы понять изменения, нужно понять события. Чтобы понять событие, нужно понять его влияние на общество смертных… особенно если изменения разворачиваются на протяжении столетия.

К сожалению, проблема истории в том, что она пассивна и хороша для заполнения промежутков и долгих поездок в транспорте. Но **Закат Империй** стремится изменить это, делая историю средством для действия. В каждом событии участвует две и больше фракции, и Рассказчикам стоит затягивать персонажей в одну из них. Позвольте им наблюдать, участвовать и даже изменять ход истории. Упоминание в тексте той или иной фракции не исключает У или Котерий – фактически, это то самое открытое окно, через которое Рассказчик может протащить персонажей.

Если в книге упоминается Князь Манилы и его кампания против Аширра из султаната Сулу, то, вероятно, ради своих целей Князь будет использовать персонажей-Каинитов. Если тема затрагивает падение Двора Огня, то персонажи могут попытаться затушить пламя – или быть первыми среди тех, кто уничтожит Двор. Фактически, в ряде мест книги люди безымянны. Кто Князь Манилы? Ну, пока не появятся **Ночные Филиппины**, он будет неизвестным – персонажем Рассказчика. Имена есть лишь у персонажей каноничных или играющих важную роль в 21 веке. Благодаря тому история в этой книге достаточно гибка – это необходимо, чтобы дать персонажам и Рассказчикам

свободу действий для изменения хронологии вселенной (особенно важно, если учесть, что до современности рукой подать).

Закат Империй уникален как сценарий тем, что затрагивает переходную точку между эпохами. Для европейцев Викторианская Эра — это период, когда Запад активно участвует в делах мира, период стабильности и процветания. Но для Азии Викторианская Эра – синоним беспорядков. Она редко стабильна и редко процветающа (за исключением Японии и Сиама), и скорее жертва мировых событий, а не катализатор.

Закат Империй служит мостом между той Азией, что была, и той Азией, что будет. Азия прошлого лучше всего описана в книге **Blood & Silk**, которая отлично дополняет эту книгу. Азию будущего можно увидеть на страницах **Вампиров Востока.** Дхармы, Способности, Дополнения, Дисциплины и тому подобное в этой эпохе практически такие же, как в указанных ранее книгах, с некоторыми исключениями. Традиционалистов и сторонников старых порядков лучше всего описывает книга **Blood & Silk,** а стремящихся покорить Запад показывают **Вампиры Востока.**

Как использовать эту книгу

Прежде, чем кратко описывать главу за главой, нужно упомянуть, что обо всем, произошедшем до начала 19 века, говорится в прошедшем времени. Но все, происходившее с 1800 года описано в настоящем времени, независимо от десятилетия, чтобы создать впечатление, что события разворачиваются по ходу чтения.

Глава за главой

Глава 1: Китай описывает Срединное Царство в период величайших беспорядков. По мере того, как Китай рушится и власть в нем ослабевает, он теряет территории в пользу иных государств и престиж в глазах собственных граждан. В этой главе приведена информация о Пяти Царственных Дворах в этот бурный период и важные данные об иерархии Квинконса.

Глава 2: Индия посвящена легендарному полуострову и событиям, приведшим к появлению Британского Раджа и Восстанию Сипаев. Также, там приведена информация об устройстве индийских городов Викторианской Эпохи, чтобы Рассказчики сами могли создавать региональные сценарии.

Глава 3: Япония показывает единственную страну Азии, которая успешно адаптировалась к новому миру. Эта глава показывает способность Японии перестроиться из обычной азиатской страны в единственную местную силу, разгромившую в войне европейскую державу. Рассказчикам может показаться полезной информация о местных Кланах, политике и иерархии.

Глава 4: Юго-восточная Азия касается мириадов островов и стран Золотых Дворов, а также кампаний по покорению этих диких земель. От воинственной и племенной Бирмы до французского вторжения в Индокитай и близкого к Европе Сиама – этот регион полон историй, приключений и опасностей.

Глава 5: Создание персонажа посвящена созданию персонажа в соответствии с духом эпохи. В ней же содержится информация из книг Викторианская эпоха: Вампир и Вампиры Востока, а также предлагаются новые архетипы П`о и боевые искусства.

Глава 6: Повествование о Закате Империй компилирует все обсужденную ранее информацию воедино, обсуждая исторические события и потенциальные роли персонажей во время таких вех истории, как Восстание Сипаев, Опиумные Войны и Восстание Боксеров. Это единственная глава исключительно для Рассказчиков.

Словарь

Учтите, что страна, указанная в скобках - это место, где используется термин, а не страна, его создавшая (как в случае с *компрадорами*, которых связывают с Китаем, хотя создали этот термин европейцы, называя так китайцев).

Аширра (Индия и Юго-восточная Азия) – Каиниты мусульманского происхождения, прибывшие в этот регион с мусульманскими купцами.

Бао (Китай) – в понятиях смертных, «взаимность» - система, в которой китайцы уравновешивают услугу услугой и привилегию привилегией, чтобы избежать обязательств перед кем-либо.

Бакуфу (Япония) – «военный лагерь», политическая система, при которой политическая власть находится в руках сегуна, а не Императора.

Бунраку (Япония) – кукольный театр, в котором одетые в черное актеры управляют куклами, а зрители притворяются, что не видят их. Также, организация в рядах Тысячи Шепотов.

Гунхан (Китай) – монопольное полуправительственное объединение китайских купцов, именовавшихся *ханами*, для торговли с иностранцами. Западные торговцы могли торговать лишь с ханами, которые, в свою очередь, могли диктовать цены на импорт и экспорт.

Компрадоры (Китай) – люди, нанятые Западными компаниями в качестве посредников в общении с китайскими торговыми партнерами.

Даймё (Япония) – глава Дома. Старший Гаки в ранге Предка.

Гуаньси (Китай) – у смертных это сеть личных взаимоотношений, позволяющих поддерживать *бао* друг с другом, а также руководство, описывающее правильное общественное поведение.

Цзяньминь (Китай) – «недостойные», люди, исполняющие самые грязные работы и услуги.

Ками (Япония) – духи природы в Синто.

Мую (Китай) – частные секретари и личные помощники судей, в ведении которых было несколько округов.

Резидент (Азия) – вежливое прозвание «сторожевого пса». Колониальные режимы назначали в местные правительства резидентов или дипломатических агентов, дабы «наблюдать и советовать» иностранным дворам. Резиденты, фактически, правили из-за кулис… если выживали.

Садху (Индия) – индийские святые. Также, самоназвание индийских волшебников.

Тайпань (Китай) – Князья Кин-дзин иностранных кварталов, построенных в китайских городах. Многие подобные кварталы были защищены соглашениями об экстерриториальности.

Тримира (Индия) – «обаборигенившиеся» Тремеры, принявшие манеры и обычаи местных.

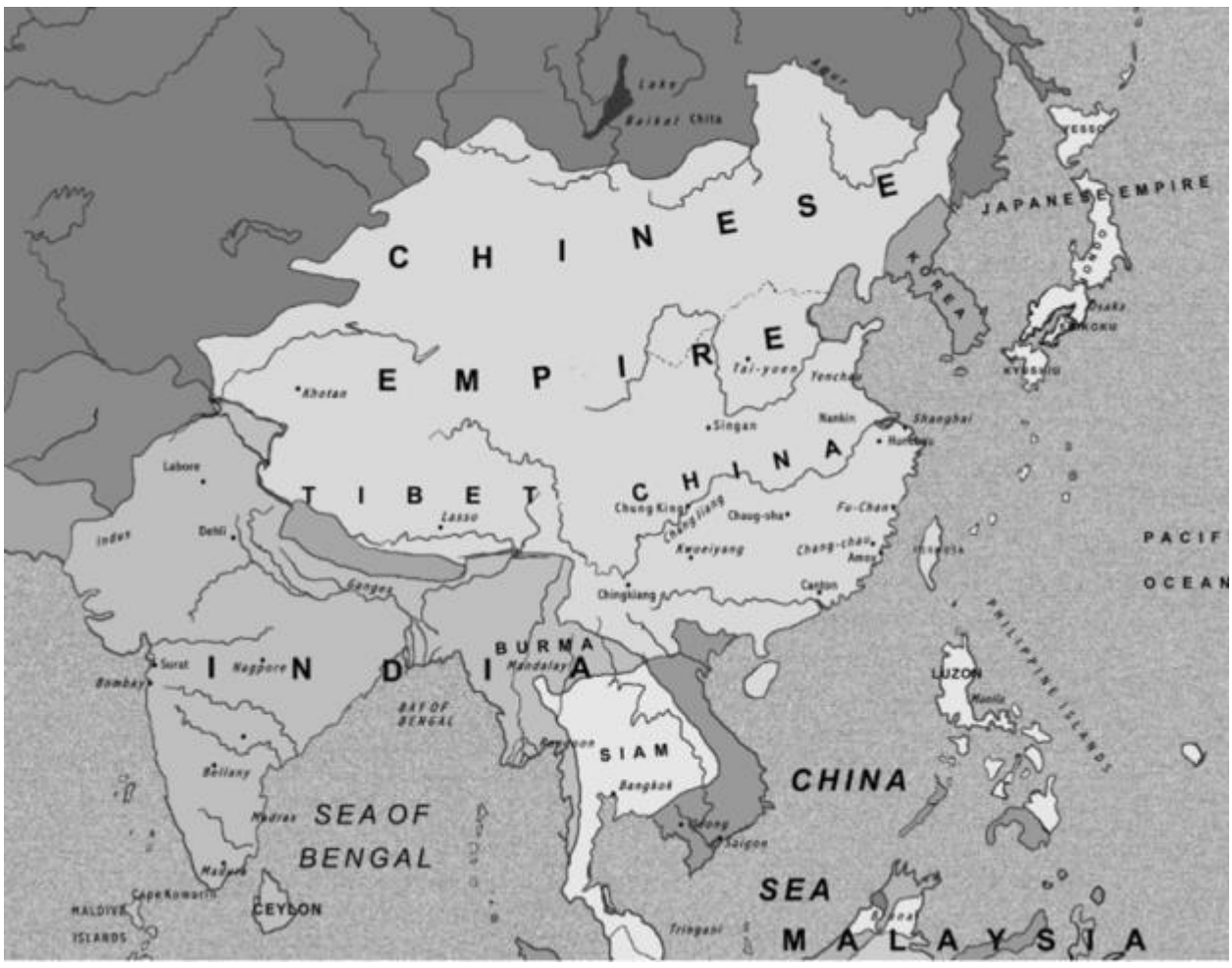
Укиё-э (Япония) – школа ксилографии, также именуемая «Плывущий Мир». Бисямон используют это название, как описание своей власти, надеясь, что оно воплощает волю Неба.

Варна (Индия) – индийская сословная группа, она же каста. Известны касты браминов, кшатриев, вайшьев, шудр и далитов или неприкасаемых.

Сяньчжи (Китай) – судья или магистрат. Эти чиновники были единственными бюрократами династии Цин, которые на самом деле управляли народом Китая, в отличие от других чиновников.

Ямынь (Китай) – нижайший уровень местных органов власти, состоящий из сборщиков налогов, гонцов, полицейских и тюремных стражников.

Дзайбацу (Япония) – «Денежный Клан» или вариант частной компании. Японское правительство развивало новые индустрии прежде, чем отдавать их в управление дзайбацу, связывая, тем самым, успехи правительства с успехами компании.



Глава 1: Китай

Император Цзяцин имел все основания быть довольным жизнью. Западный календарь отметил начало девятнадцатого века, и династия Цин все еще процветала. Цзяцин сел на трон в 1799, после смерти его отца, императора Цянлуна. В сокровищницы Запретного Города текла дань даже из таких отдаленных мест, как Сиам. Опытное и эффективное чиновничество надзирало за миллионами крестьян, которые трудились на заливных рисовых полях. Огромные склады были вполне обычны в городах Китая, как символ торговли множеством товаров, объемы которой превосходили даже европейский. Странные белокожие иноземцы были забавной диковиной в Пекине и Кантоне.

К сожалению, дани от малых наций, окружавших Китай, уже недоставало, чтобы покрыть расходы на поддержание порядка. Великое имперское чиновничество явно демонстрировало признаки широкомасштабной коррупции. Хоть крестьяне и производили готовые изделия в больших количествах, все еще существовали те, кто не мог позволить себе фарфор или шелковые одежды… а истинная природа белокожих чужеземцев была готова проявиться. К концу 19 века Китай перестал быть Центром Мира, был многократно унижен иностранными силами и не уверен в дальнейшем существовании.

История

Начало 19 века

Империя Цин входит в 19 век, находясь относительно европейцев на сильных позициях. Торговый баланс явно благоволит Китаю, чего Цин менять не собирается. Британцы были в особенно бедственном положении. Они импортировали в Китай сырье, вроде дерева и хлопка, из своих владений в Индии. Китай, в свою очередь, продавал дорогие предметы роскоши, вроде фарфора, шелка и чая. Британцы тратили на покупку китайских товаров больше, чем выручали от продажи хлопка. Английское серебро текло в Китай, а возвращалось немногое.

Величайшей помехой на пути обмена нужных Британии товаров были жесткие ограничения на торговлю Европы с Китаем. Ограничения были как географическими, указывая, где европейцы могли жить, так и торговыми, указывая, кто мог торговать с иноземцами.

Португальская колония Макао была единственным местом, где могли селиться европейцы. Макао был основан в 1553 году в дельте Жемчужной реки. Португальцы каждые четыре года платили Китаю налог за право торговать, в то время как Китай, никогда не поддерживающий требований португальцев о местном суверенитете, управлял городом. Когда английские и французские торговцы впервые оказались в Китае, Макао был единственным городом, где им дозволялось селиться, благодаря чему все европейцы были плотно размещены. Впоследствии английские купцы выстроили поселение под названием «Тринадцать факторий» дальше в устье реки, на окраине Кантона.

Находясь в тени титанической империи Цин, у европейцев не было иного выбора, кроме как согласиться на торговые ограничения. Китай не видел разницы между этими варварами, обитающими в Макао, и любыми иными, платящими дань императору. Чтобы обеспечить необходимую торговлю с варварами (и ограничить их влияние), Китай учредил систему торговли, именуемую гунхан.

Прибыли от торговли с европейцами были очень незначительными, в сравнении с ошеломляющими объёмами торговли внутри Китая. Имперский двор даровал гунханам эксклюзивные права на торговлю с европейцами. Британцам, португальцам, французам и американцам дозволялось вести дела лишь с этими конкретными купцами. Ханам вменялось собирать пошлины на импортируемые товары, а также устанавливать цены на импорт и экспорт. Благодаря этой монополии ханы стали невероятно богаты. Высокие пошлины и контроль над рыночными ценами позволил ханам обрести невиданные богатства, к зависти других купцов и досаде Европы.

Хронология

1553	Португальцы взяли в аренду порт Макао в качестве торговой базы
1757	На окраине Кантона британцы строят поселение «Тринадцать факторий»
1757	Империя Цин создала систему гунханов, чтобы ограничить контакты европейцев с Китаем
1793	Великобритания прислала лорда Джорджа Макартни в Пекин на встречу с императором Цянлуном. Встреча окончилась катастрофой.
1800	Китай запрещает опиум, но британцы продолжают ввозить его из Индии
1802	Во время Французской революции Британия оккупирует Макао
1808	Британия оккупирует Макао второй раз
1839	Линь Цзэсюй берет в осаду «Тринадцать факторий», захватывает запасы опиума и изгоняет британцев сначала в Макао, а потом на остров Гонконг
1839	Первая Опиумная Война
1840	Империя Цин ищет мирного исхода войны, но неудачно. В 1841 бои разгораются вновь
1842	Империя Цин подписывает унизительный Нанкинский договор, который открывает Китай для иностранной торговли и влияния
1844	Франция заключает Франко-Китайский договор, а США ратифицирует Договор в Вансия
1850-1868	Восстание нянцзюней и дунган
1851	Численность населения Китая достигает 200 миллионов человек
1851-1864	Восстание Тайпинов
1853	Нанкин становится столицей тайпинского Небесного Царства
1856-1858	Вторая Опиумная Война

1856-1860	Война «Эрроу[1]»
1858	Подписание Тяньцзиньских трактатов
1862	Вдовствующая императрица Цы Си становится регентом
1865	Основание Цзяннаньского арсенала в Шанхае
1870-1890	Движение самоусиления
1890	Телеграфная связь соединяет большинство городов
1894-1895	Японо-китайская война
1895	Империя Цин провозглашает Сто Дней Реформ, стремясь искоренить коррупцию, присущую системе экзаменов государственных чиновников. Инициатива проваливается.
1895	Вдовствующая императрица Цы Си устраивает дворцовый переворот для сохранения своей власти
1898	Китай отдает Великобритании в аренду Новые Территории на 99 лет
1899-1900	Восстание Боксеров

К началу 19 века Великобритания становилась все более недовольной ограничениями, наложенными на нее. В Лондон шел широкий поток жалоб и просьб о помощи. В 1793 году британское правительство отправило лорда Джорджа Макартни в Пекин на встречу с императором Цянлуном. Нормализовав отношения между двумя странами, Британия надеялась открыть Китай для своей торговли.

Печально окончившаяся встреча между Макартни и Цянлуном задала тон китайско-британским отношениям на весь следующий век. Макартни вошел в величественный Запретный Город и был принят Сыном Неба. Британский посланник отказался пасть ниц пред императором, как это было заповедовано традициями, и вместо этого преклонил колено, как пред британским монархом.

В глазах Цин Британия была очередной страной варваров из-за моря, подобно Сиаму. Возмущенные чиновники Цянлуна и его советники немедленно записали англичан в дикие варвары. В глазах Цин это было важное отличие, что и придало окраску всем дальнейшим отношениям.

Китай ожидал, что, как и полагается варварам, британцы будут платить дань императору за право в Китае торговать. Обмениваться дарами и быть равными могут лишь цивилизованные народы. Утеряв этот статус, британцы в глазах Китайской Империи

---

[1] «Эрроу» (Arrow) – английское судно, захваченное китайскими властями 8 октября 1856 года по подозрению в контрабанде, пиратстве и торговле опиумом. Его захват послужил поводом начала Второй Опиумной Войны.

были сведены до статуса невежественных дикарей. Таким образом, Цин посчитала дары Макартни лишь подобающей данью – и не более.

Двор посчитал вопрос закрытым, а Цянлун заявил, что у Британии нет ничего, в чем нуждался бы Китай. Позднее император Цзяцин пришлет британскому монарху извинения за этот инцидент. Его письмо и сопутствующие дары обнаружат в забытой кладовой в Лондоне в 1880-х, не распакованные.

Стоит лишь вопрос, почему император Цянлун, самодовольно уверенный в том, что Китай является высшей среди наций мира, отверг британцев? Во-первых, потому, что Китай был, своего рода, региональным центром экономического и технологического развития. Китайцы интуитивно понимали устройство механизмов, приводимых в действие водой, и использовали их, чтобы обмолачивать рис, отбивать льняные волокна и дробить сахарный тростник. Сельское хозяйство и водный транспорт – основы экономики Китая – достигли пределов своего развития без применения парового двигателя. Это изобретение было бы полезно для Китая, но рабочих рук Китаю хватало всегда. Зачем заменять машинами людей, когда внутренняя миграция достаточно проста, а запас рабочий силы не иссяк? Империя Цин получала максимум от имеющихся технологий. Сырья и условий для индустриальной революции просто не существовало.

Второй причиной был традиционный двойственный подход к иноземцам. История Китая – это постоянные иностранные вторжения. Сами Цины были маньчжурами с северо-востока Китая, которые покорили хань, местное этническое большинство. Конечно, некоторые члены императорского двора были восхищены науками и технологиями Запада, о которых они узнали от иезуитов-миссионеров. Но решение императора Цянлуна о том, что Запад ничего не может предложить Китаю, росло из национальных традиций и использовалось для того, чтобы поддержать искреннюю уверенность в превосходстве Китая над всеми прочими странами. Эту непоколебимую приверженность традициям можно считать самой важной причиной будущих напастей Китая.

Затишье перед бурей

Недовольство британцев и других европейцев нарастает, а первое десятилетие века подходит к концу. Запад чует невообразимые прибыли от величайшего рынка сбыта на Земле. Британские моряки, добирающиеся до Шанхая, утверждают, что активность его порта не уступает лондонскому. Доклады английских контрабандистов, нарушающих императорские запреты на торговлю, повествуют о городах, производящих горы прекрасного фарфора и реки великолепных шелков. Один такой контрабандист, Роберт Фортьюн, обретает богатство и репутацию, как «ботанический шпион», украв различные сорта китайского чая, которые в Британской Индии не растут. Так как рынок хлопка сокращается, британцы отчаянно стремятся найти другие источники дохода. Продуктом, который хорошо и прибыльно продается в Китае, оказывается опиум.

В первой половине 19 века опиумная зависимость в Китае превращается практически в эпидемию. Хоть опиум и был давным-давно объявлен вне закона императорским декретом, власти никогда не старались серьезно запрет соблюдать. Местные и сами производили немало наркотика, но опиум европейского производства оказывается выше качеством и потому пользуется большим спросом. Кроме того, зависимость не поражает какой-то конкретный слой общества – курильни посещают как нищие, так и чиновники. Центральные имперские власти понимают проблему опиума, но

не знают, как ее решить. Кто-то считает выходом легализацию, но в дебатах они уступают традиционалистам. Китай начинает кампанию по уничтожению.

Для англичан опиум оказывается финансовым даром божьим – и от него они отказываться не собираются. В 1800 опиум запрещен императорским декретом, но британцы продолжают его ввозить, несмотря на требования китайских властей. В 1825 году опиум приносит такие доходы, что британцы могут закупать китайские товары в огромных количествах. Теперь у них имеется много серебра - даже хватает, чтобы вывозить его из страны. Встревоженный нарастающим кризисом император направляет в Кантон Линь Цзэсюя[2], чтобы истребить проблему опиума в корне. В 1839 году Линь применяет беспрецедентные карательные меры как к контрабандистам, так и наркоманам.

Ожидая потенциальной (и более, чем искомой позднее) легализации, англичане свозят опиум в Кантон. Дабы прекратить торговлю наркотиком, Линь захватывает эти запасы и уничтожает их, растворив в воде и слив ее в реку. Власти на несколько дней арестовывают ряд иностранных купцов и осаждают Тринадцать факторий.

Подливая масла в огонь, Линь изгоняет англичан из этого региона, вынудив их переехать в Макао. Разъяренные британские купцы встречаются с Линем, требуя компенсаций. Тот, в свою очередь, требует от них прекратить торговлю опиумом. Когда они отказываются, Линь выгоняет их и из Макао. В конце концов, они оседают на острове Гонконг, вопреки активному местному сопротивлению их присутствию. Несмотря на суровый местный климат, британцы не свертывают контрабанду и используют свои грязные доходы, чтобы закупать чай у американских компаний.

Напряжение достигает своего предела в 1839 году, когда британские моряки убивают китайца в Коулуне, городе по другую сторону бухты от Гонконга. Британцы отказываются выдавать их местным властям. Китай посылает несколько военных джонок, чтобы принудить их к сдаче, на что британские военные корабли открывают по ним огонь. Первая Опиумная Война начинается.

Первая Опиумная Война (1839 - 1842)

Первая Опиумная Война ведется, преимущественно, на море. Хоть у Империи Цин больше судов, ее джонки устарели, менее маневренны и менее вооружены. Обе стороны используют ракеты, чтобы поджигать суда противника, но британские моряки - это опытные ветераны, участвовавшие в схватках с более быстрыми и смертоносными кораблями Испании и Франции. Военные джонки просто слабы, что позволяет британцам блокировать Кантон и Нинбо, а затем, в конце 1840 года, добраться до города Тяньцзинь на севере Китая – ближайшему к Пекину порту. Оглушенная поражениями Империя Цин предлагает англичанам вернуться в Кантон, а они будут искать способ завершить войну. Обе стороны потом отвергают это соглашение, и британцы продолжают атаковать Кантон, расстреляв и оккупировав часть города в 1841.

К тому времени в Кантон прибывают английские пароходы. Они плоскодонны, и потому могут подниматься по рекам Китая и преследовать его войска. Их корпус разделен

---

[2] Высокопоставленный императорский чиновник. Был наместником в наместничестве Хугуан, а также чрезвычайным уполномоченным высшего ранга для расследования опиумных дел в провинции Гуандун и командующим морскими силами этой провинции (с сохранением поста наместника Хугуана).

на отсеки, что гарантирует им большую живучесть. Они закрепляют британское доминирование на морях и позволяют начать наземный штурм Кантона.

На суше силы Китая так же превосходят Британию численностью, как и на морях – подчас значительно. По логике, удача должна быть на стороне китайцев – попросту за счет количества, но англичане лучше вооружены и тренированы. Все британцы вооружены капсюльными винтовками, что защищает их от дождя и ветра. В бою они дисциплинированны и применяют полевую артиллерию – а этого рода войск китайцы не видели никогда.

Большую часть войск в Кантоне составляет Армия Зеленого Знамени – больше похожая на милицию и состоящая, преимущественно, из народа хань. Они плохо тренированы и у них плохие командиры, так как их основной долг - защита зданий имперского правительства и проведение общественных работ. Они снаряжены мечами, луками, копьями, кольчугами, арбалетами и мушкетами с фитильными замками – очень устаревшим оружием. Несмотря на изобретение пороха, китайцы не развивали его - тот, что используется войсками очень низкого качества. Города защищают пушки, но и их порох очень плох.

Но, несмотря на технологическое превосходство, победа дается англичанам не без труда. В ряде битв они отступают и, несмотря на количество британских пушек, толстые стены Кантона выдерживают большую часть попаданий. Но самое впечатляющее в победах британцев – достижение их малым числом солдат. Англичане редко используют больше 1000 человек в одном бою, но все же захватывают часть Кантона. Китайцы могут задавить их численностью, но не удается. Тем не менее, император Цзяцин понимает, что должен умиротворить варваров, пока Китай еще держится. В конце концов, в 1842 году подписывается Нанкинский договор, дарующий неслыханные торговые концессии британцам.

Основной целью британцев оказывается расширение торговли с Китаем, чьи необъятные рынки сбыта расстилаются за холмами Кантона. Прямой же задачей Нанкинского договора становится как можно большее облегчение торговли для британских подданных. Хоть договор и не открывает Китай совсем, он создает плацдарм. Согласно нему, для торговли с британскими купцами открываются пять портов – Кантон, Сямэнь, Фучжоу, Нинбо и Шанхай. Англичане пытаются добиться открытия и городов по руслу реки Янцзы, что дает доступ и к внутреннему Китаю, но этого им не удается. Из этих пяти портов Шанхай становится самым открытым для иностранного влияния. Также, британцы получают статус «самого близкого народа» для Цин, что автоматически наделяет их любыми правами коренных китайцев пред другими народами. Также, Китай выплачивает контрибуцию в несколько миллионов лян серебра в качестве компенсации потерь гонконгских купцов и уничтоженный опиум.

Китай отменяет систему гунханов, позволяя английским купцам и консулам напрямую работать с чиновниками Цин. В глазах чиновников это неслыханная уступка. Как эти неотесанные варвары могут общаться на равных с культурными и образованными чиновниками центрального правительства?

Британия получает в аренду остров Гонконг, хотя официальные лица в Великобритании этим достижением крайне недовольны. Как остров Гонконг практически бесполезен – голая скала с маленьким портом. Коулун бы был лучшим призом, так как имеет обрабатываемую землю, способную снизить зависимость англичан от поставок продуктов питания. Также, Коулун открывает доступ на материк и может служить, при

необходимости, плацдармом будущих военных кампаний. Переговорщики, однако, отказываются покинуть имеющееся поселение в Гонконге (где оказались после изгнания из Макао), и выбирают Гонконг в качестве базы для операций.

Самой большой уступкой, согласно договору, становится право экстерриториальности, выводящее британцев из-под влияния гражданского и уголовного законодательства Китая – за исключением контрабанды опиума. Это условие было наследием сношений Великобритании с Турцией и другими мусульманскими странами и наносит серьезный удар по престижу Цин. Это ослабляет Цин в глазах хань, которые признают силу Великобритании, позволившую получить эту привилегию.

В 1844 году другие страны заключают подобные договора – американцы ратифицируют Договор в Вансия, а французы заключают Франко-Китайский договор. Никто из них не воюет с Китаем. Империя Цин все еще сотрясается от последствий Первой Опиумной Войны и озабочена результатами британского технологического и научного превосходства. Эти договора подписаны, чтобы избежать неприятностей в будущем.

Стремительные Бандиты, Рассекающие Океан

Величайшей занозой в заде британского Адмиралтейства во время Первой Опиумной становится не флот Империи Цин, а пираты кантонского региона, называвшие себя Стремительными Бандитами, Рассекающими Океан. Эти пираты - Алая Ширма Бьющегося Дракона-ученицы Яо Вэй. После многолетнего опыта сражений с европейскими военными кораблями и грабежа торговых верность Яо Вэй Двору Огня и Квинконсу неоспорима.

В начале 19 века главарь пиратов Чжэн И объединяет под своим стягом множество независимых пиратов, получив под командование 600 кораблей в шести эскадрах, каждой из которых назначается свой цвет. Чжэн И неожиданно погибает при урагане в 1807, но его жена, Чжэн Ши, принимает флот под свой контроль.

Под ее властью флот значительно разросся, и состоит из 800 джонок и 1000 меньших судов. Она устанавливает ряд правил, в то время неслыханных, вроде необходимости любому пирату запрашивать разрешение на сход на берег и разделения добычи одного корабля между всеми командами. Также, запрещается жестокое обращение и изнасилование женщин, хотя пираты могут продавать их в рабство или брать себе в наложницы.

Успехи Чжэн Ши создают трения с завидующими лейтенантами, что приводит к кровавой битве между ее Красной Эскадрой и Черной, которой командует Кхуо Пхо Тхай. Затем пиратский флот разделяется. Кхуо Пхо Тхай и Черная Эскадра объявляют о верности империи Цин и становятся приватирами. Чжэн Ши отходит от дел после боя, но ее любовник Чжэн Бао принимает командование Красной Эскадрой и охотится на сбежавшие Зеленую и Желтую Эскадры.

Эти эскадры практически рассеяны после ряда поражений от Красной Эскадры и недавно появившихся у Британии пароходов. Но Квинконс понимает ценность закаленных в боях пиратов и отправляет Яо Вэй установить над ними контроль.

Яо Вэй – талантливая и могущественная для своего возраста Ван Гуй, и ей требуется лишь немного труда, чтобы захватить эскадры. Она умело применяет Синтай

Нефрита, и способна добраться до вражеских судов бегом по волнам, чтобы саботировать их. Сверхъестественная агрессия и разведка, наряду с численным превосходством, позволяют Яо Вэй одержать большую часть побед в морских сражениях с британским флотом во время Первой Опиумной.

В ходе и после Войны Яо Вэй обретает необычайные богатства. Ее тайная база обустроена на островах Южно-китайского моря, недалеко от берегов острова Хайнань. Подобно многим островам тех мест, база Яо – большой каменный столб, возвышающийся над водой, и покрытый растительностью сверху и по бокам. В пещерках, усеивающих крутые стены острова, она прячет дюжины украденных пушек, укрыв их сетями и ветками. Подходы к острову перекрывают коралловые рифы, но неподалеку есть несколько удобных якорных стоянок, легко достижимых с суши на гребной лодке. Внутри остров испещрен сетью искусственных и натуральных пещер, в которых хранится добыча с десятков европейских судов. Тайное логово Яо Вэй находится в пещере под ватерлинией острова, и чтобы туда добраться надо долго плыть и карабкаться по отвесным стенам.

Восстание Тайпинов (1851-1864)

Затраты на Первую Опиумную Войну значительно опустошают сундуки Империи Цин, особенно в сочетании с репарациями Великобритании. Неспособные рассчитывать на имперские фонды для поддержания региональных властей, губернаторы вынуждены вводить новые налоги, чтобы покрыть затраты. В то же время на Китай обрушивается голод, обычный для его истории, провоцируя миграцию крестьян в поисках пищи и работы. А чем более люди отчаиваются, тем свирепее становятся бандитские шайки.

Тут на импровизированную сцену выходит Хун Сюцюань, выходец из этнического меньшинства хакка, проваливший государственные экзамены. Он живет на севере Кантона в полной нищете, без каких-либо шансов исправить ситуацию. Но его судьба меняется, когда он заболевает и его посещают видения, в которых на него указывается как на младшего брата Иисуса Христа. Согласно видениям, долг Хуна в том, чтобы изгнать из Китая угрожающих ему демонов, и установить Небесное Государство, которое будет властвовать всем в славе и справедливости.

В основе философии Хуна лежит смесь Ветхого Завета из христианства, утопического коллективизма и идеализированного конфуцианства. Хун проповедует об обществе, где все богатства собираются на общий склад, откуда мудрые и уважаемые чиновники распространяют их по всему населению. Демоны, поразившие Китай – результат старых религиозных традиций, распространяющих зло. Буддийские и даосские храмы - символы духовного разложения Китая, истинно лишь слово Бога. Театры, азартные игры, проституция и алкоголь – греховны, и владеть рабами запрещено. Философия Общества поклонения Небесному Владыке хорошо принята лишенными гражданских прав хакка на юге Китая, а также множеством голодающих по всему Китаю.

Хун строит ядро последователей в первые годы после видений, назвав их Обществом поклонения Небесному Владыке. Он крестит тысячи мужчин и женщин, пришедших под его знамена (хотя сам лично он не крещен). К нему идут бедняки, даже из бандитских шаек тех мест. В скором времени Общество становится таким крупным, что на него обращают внимание даже обобранные цинские чиновники.

Правительство атакует Общество в 1851 году, но последователи отражают нападение. Хун именует ненавистных маньчжуров демонами, которых Бог велел ему

изгнать, и переименовывает Общество в Тайпин Тяньго, Небесное Государство Великого Благоденствия. После этого Хун ведет свои силы на север, на борьбу с Цин.

Империя Цин не может организовать серьезного сопротивления. Армии Хуна идут к Янцзы, увеличивая свои ряды после каждой победы. Добравшись до реки, Хун поворачивает на восток, поднимаясь по ее течению. Они опустошают сотни храмов и захватывают дюжины городов по пути к Нанкину, который атакуют армией из 750 тысяч бойцов, разделенных на мужской и женский отряды. В 1853 году Тайпины переименовывают Нанкин в Тяньцзин, свою Небесную Столицу.

Тайпины следуют своим радикальным общинным идеям. Они объединяют земли под своей властью, перераспределяя их поровну между гражданами. Они собирают всю еду и товары в городах, распределяя их сообразно потребностям. Тайпины провозглашают весьма прогрессивные идеи, вроде прав женщин, давая им возможность владеть землей и разводиться с мужьями. Они даже отменяют маньчжурскую практику стягивания женских ступней.

В 1859 году Хун Жэньгань, премьер-министр Тайпинов, предлагает сложную программу модернизации, вдохновленную опытом европейцев Гонконга. Предложение включает в себя создание центрального банка, железных дорог, почты и тайной полиции, а также предлагает ввести голосование и патенты изобретателям на их изобретения. Алкоголь будет запрещен, как и геомантия, так как она мешает горнодобывающей деятельности. Но к тому времени звезда Тайпинов начинает закатываться, и предложения Хун Жэньганя никогда не воплощаются в реальность.

Падение Тайпинов мало связано с Цин. В начале восстания европейские торговцы соревнуются, поставляя Тайпинам оружие и припасы. Индифферентные к политике Китая американцы и британцы просто используют возможность. То, что беспокоит Запад (и стоит Тайпинам поддержки) – это философия восставших.

Хоть взгляды Тайпинов и начинаются, как христианская философия, то с ходом времени они превращаются в нечто за пределами фундаментализма… и даже христианских текстов. Изначально западные христиане чувствуют смутную близость с новообращенными китайцами и их желанием построить в Китае владения Бога. Но к 1860-м от Тайпинов отворачиваются, так как те обретают репутацию сложных и непредсказуемых торговых партнеров.

В отличие от условий Кантона до Первой Опиумной Войны, теперь влияние европейцев в Китае охватывает большую территорию. Тем не менее, большинство европейцев осознает, что Тайпины представляют для их интересов большую угрозу, чем Цин. В результате, британцы, французы и американцы предоставляют свою помощь императору Сяньфэну, считая, что лучше иметь слабого врага, управляющего Китаем, чем сильного.

К сожалению, оказалось, что Империи Цин неизбежно придется опираться на необычные, недальновидные и полностью саморазрушительные меры для поддержания своего существования. Неспособная ответить Тайпинам на государственном военном

уровне, она вводит большой торговый налог, называемый *ликинз*. Губернаторы провинций собирают этот налог, чтобы содержать свои армии, борющиеся с Тайпинами. Хоть это и позволяет держать Тайпинов в узде, оно же дает беспрецедентную силу и власть губернаторам. После того, как Восстание Тайпинов подавляется, они продолжают собирать ликин, поддерживая мощь армий, но подрывая силу императорского двора. С тех пор Цин не восстанавливает полной власти над собственной армией.

Тем не менее, Восстание Тайпинов прекращается не только из-за внешних причин, но и внутренних. Снаружи Тайпинов давит империя Цин, используя военную силу и тихую помощь европейцев. Изнутри же сказывается принцип общего богатства, оказавшийся чересчур соблазнительным для большинства чиновников Тайпинов, ведя к масштабной коррупции. Дурная слава и внутренние раздоры ослабляют Тайпинов по мере того, как Цин восстанавливает силы, но не меньшей причиной поражения Тайпинов становятся наемники «Всегда Побеждающей Армии». Хоть она и находится под командованием Китая, в составе Всегда Побеждающей Армии множество западных наемников и офицеров, которые используют западную тактику и оружие, нанося ряд поражений Тайпинам. Возглавляемая такими блестящими командирами, как англичанин «Китаец» Гордон и американец Фредерик Таунсенд Уорд, Всегда Побеждающая Армия оказывается жизненно важным элементом в защите Шанхая от попытки Тайпинов захватить его в 1860. Хун Сюцюань, «Небесный Царь», совершает самоубийство в Нанкине перед тем, как город сдается цинским войскам в 1864.

Война Эрроу (1856-1860)

Также известная, как Вторая Опиумная Война и Англо-французская война, Война Эрроу развертывается в ходе Восстания Тайпинов. В отличие от Первой, этот конфликт – не столько война, сколько возможность для англичан и французов увеличить свои силы. Название этой войне дает одноименный корабль, принадлежащий китайцу из Гонконга и ходящий под британским флагом. Несмотря на британский флаг, китайские чиновники арестовывают судно в 1856 году по обвинению в пиратстве и сажают команду в тюрьму. И, в качестве вишенки на торте, бесцеремонно спускают и оскорбляют британский флаг.

Этот инцидент стал той искрой в бочке пороха, которая воспламеняет недовольство Британии Китаем, копившееся с подписания Нанкинского договора. Китайская сторона не торопится с введением некоторых условий. Западным торговцам до сих пор запрещается работать и селиться в Кантоне, несмотря на его статус одного из пяти открытых портов, а также имеется множество инцидентов осуждения британских граждан китайскими властями, несмотря на условие об экстерриториальность. Арест Эрроу оправдывает новую британскую военную кампанию против Китая, чтобы привести все в должный вид.

Аналогично, пользу от короткой войны с Китаем осознают и французы. В 1856 году в Китае подвергся пыткам и казнен французский миссионер и его последователи. Как в случае с Эрроу французы используют этот инцидент, как возможность осудить китайские власти, и присоединяются к британским войскам. Объединенный английский и

---

[3] Данным налогом облагались китайские товары, перевозимые внутри страны. Ввозимые в Китай импортные товары налогом не облагались, в результате китайские товары стоили дороже, проигрывали в конкуренции, и это привело к полному упадку китайской промышленности.

французский флот идет к Тяньцзиню, самому северному порту, обслуживающему Пекин, но ряд столкновений с Китаем на море открывают неприятную правду.

После сокрушительных морских поражений в Первой Опиумной Китай не ждет у моря погоды. К началу Войны Эрроу китайские корабли демонстрируют значительное развитие в конструкции и тактике, хотя паровых двигателей не имеют до сих пор. В битве у реки Байхэ (сейчас - Хайхэ), китайцы применяют западную полевую артиллерию и пересекающиеся линии огня, чтобы подавить иностранные воска, и наносят Британии сильнейшее поражение за всю ее историю пребывания в Китае. Тем не менее, европейский флот прибывает в Тяньцзинь, Цин соглашается на мир и подписывает в 1858 году Тяньцзиньские трактаты.

Эти трактаты значительно расширяют влияние и власть Европы в Китае, карая Срединное Царство тяжелыми компенсациями расходов Великобритании и Франции. Все европейцы с действующими паспортами могут свободно перемещаться по Китаю, христианские миссионеры получают императорскую защиту, а британские корабли могут преследовать китайских пиратов во всех портах, а не только пяти торговых. Открываются еще шесть торговых портов, из них четыре – по руслу реки Янцзы, после подавления Восстания Тайпинов, что дает европейцам столь чаемый выход на внутренние рынки Китая. Что более важно, в Пекине открываются иностранные дипломатические миссии, чтобы иметь быстрый доступ к Императорскому Двору.

Когда на следующий год Цин не ратифицирует трактаты, Британия шлет посланников, чтобы способствовать процессу. Посланников же казнят. Война продолжается, лорд Элгин и барон Грос ведут войска на Пекин. Власти Китая во главе с императором покидают столицу перед прибытием европейской армии.

В отместку за убийство британских переговорщиков, европейская армия разграбляет и разрушает Летний Дворец императора, шокировав всю страну. Один из самых важных символов императорской власти уничтожен, и престиж династии, без того пошатнувшийся после поражения в Первой Опиумной, получает еще один серьезный удар. В этой ситуации Цин соглашается на Пекинский договор, дополнение к Тяньцзиньским трактатам, в котором она соглашается придерживаться условий трактатов. Британия использует Пекинский договор, чтобы выставить еще больше штрафов… больше контрибуций, еще 10 торговых портов, и затребовать императорской защиты не только для миссионеров, но и торговцев.

Однако самым значимым достижением становится легализация опиума.

Восстание нянцзюней и дунган (1850-1868)

Обнаружение слабости династии Цин после Первой Опиумной Войны разносится по всему Китаю. Бунтари, которые ранее уклонялись от столкновения с силами Империи, теперь переходят к полномасштабной войне. Восстание нянцзюней и дунган хоть и не столь значительно, как Восстание Тайпинов, но все же давит на армию Империи и ее экономику, откладывая разгром Тайпинов на многие годы.

Нянцзюни – банда разбойников и мятежников, действующая в северных провинциях Шаньдун, Хэнань и Аньхой. Состоящая, преимущественно, из дезертировавших военных, крестьян и других представителей низших классов, она совершает набеги по северному Китаю с относительной безнаказанностью. Когда на юге свое наступление начинают Тайпины, нянцзюни наносят более открытые удары по Цин,

используя антиманьчжурские настроения, чтобы получить поддержку местных жителей. Нянцзюни – великолепные партизаны, и опираются на тактику быстрых налетов и отступлений и сильную кавалерию, чтобы почти 10 лет беспокоить Империю. Но, в конце концов, различные фракции нянцзюней оказываются неспособными объединиться и их громят войска Империи. Бандиты не добиваются ничего, кроме кратковременного отвлечения на себя крайне нужных для Империи ресурсов.

Тем временем в Шэньси и Ганьсу, северо-западных районах Китая, уже много лет копится напряжение между китайскими мусульманами и местными губернаторами. Почувствовав ослабление династии, мусульмане восстают против губернаторов, надеясь основать свое собственное мусульманское государство, но, как и нянцзюней, их подводит разобщенность. Неспособные вести общие действия, они проигрывают губернаторской армии. Также, мусульмане устраивают беспорядки в юго-западной провинции Юньнань, но, несмотря на десять лет конфликта, не достигают значимых результатов.

Одним значимым эффектом этих восстаний становится распространение современного западного оружия среди как имперских сил, так и сил бунтовщиков. Зарубежное оружие было лучше китайского, и ему отдавалось предпочтение, несмотря и на большую стоимость. Мусульмане использовали мечи, ружья, пушки и гингальсы[4], которые они часто заряжали картечью. Обычной тактикой были подкопы и мины под стены городов. Нянцзюни не имели много ружей, полагаясь, преимущественно, на мечи, копья и луки.

Эти два восстания, наряду с Восстанием Тайпинов и Войной Эрроу, имеют значительное влияние на коллективное сознание Династии Цин. Год за годом ее контроль над Китаем уменьшается, и, кажется, будет чудом, если на сохранит власть – и она это понимает. Чувствуя себя крайне уязвимой, Империя решает восстановить как свои силы, так и доминирование Китая.

Движение Самоусиления (1870-1890)

Быстрая модернизация кажется очень привлекательной для умеренных из Цин, которые верят, что западные инновации в науках и технологиях крайне важны для того, чтобы Китай встал на равных с иноземцами. В поисках знаний они обращаются к иезуитским и протестантским миссионерам. К сожалению, социальные и политические традиции конфуцианского Китая и интриги вдовствующей императрицы Цы Си препятствуют их усилиям.

Один из лидеров Движения самоусиления – Ли Хунчжан. Ранее известный, как «творец разрушения Тайпинов», он узнает многое, наблюдая за Всегда Побеждающей Армией. Он видел, как под китайским управлением расцветают западные инновации и технологии, и хотел использовать этот образец для модернизации.

Под управлением Ли, Империя Цин нанимает западных советников для производства нового оружия и кораблей, считая, что первый шаг к Самоусилению начинается с армии. Самым значимым достижением в этом направлении становится

---

[4] Артиллерийское орудие малого калибра, фактически — крупнокалиберное длинноствольное фитильное ружье (с вертлюгом или без). Использовалось для стрельбы пулями и картечью, применялось как в полевых боях, так и при обороне крепостей.

постройка Арсенала в Цзяннани неподалеку от Шанхая. Арсенал производит самые современные виды оружия и пароходов. Огромные суммы, вкладываемые в Арсенал, порождают магазинные винтовки, бездымный порох, патроны, снаряды крупнокалиберной артиллерии, большие пушки береговой обороны и гальваноударные морские мины. Арсенал производит и паровые корабли, хоть и медленнее. Вскоре двадцать меньших Арсеналов появляется по всему Китаю. Арсенал в Фучжоу превосходит Цзяннанский по производству пароходов и становится самой важной верфью Китая. Во всех них работают западные специалисты, обучающие китайцев промышленному производству и инженерии.

К 1880 военная модернизация достигает уровня, когда, по мнению чиновников Цин, можно обратить внимание и на другие сектора экономики. Достижения Западной промышленности тоже находят применение в Китае – паровые машины помогают в горнодобывающей индустрии, а сталеплавильные производства повышают общую продуктивность. Находят применение и электрическая промышленность и современная обработка химических веществ. Китай использует машины для чеканки монет, а пароходы на многочисленных его реках становятся все более обычными.

Распространяются в стране и железные дороги с телеграфом, хотя в некоторых областях эти инновации встречают сопротивление. Граждане жалуются, что дороги и провода «прогресса» плохо влияют на местную геомантию, а иногда местные жители даже разрушают участки дорог и телеграфных линий. Но несмотря на этот саботаж, технологическое развитие расширяется все сильнее, пока большая часть важных городов не соединяется, к 1890, телеграфной связью. Железные дороги за ним не поспевают, так как сначала они соединяют города на побережье Китая, а уже потом продвигаются вглубь.

У прогрессивных лидеров Цин, таких, как Ли, множеств планов по развитию Китая, но в реальности ни сталкиваются с хроническими проблемами китайского общества. Опиум продолжает быть важной общественной проблемой, вытягивающей финансы и рабочую силу Китая, и тормозящей любые потенциальные реформы. Закрома империи тоже постоянно пусты, из-за многочисленных уступок и восстаний, которые оказывают постоянное давление на финансы страны, не давая казне наполниться. Властям какое-то время помогал налог ликин, но даже и его не хватает на покрытие затрат как модернизации, так и традиционных расходов.

В то же время, общество Цин стагнирует, несмотря на технологический прогресс того периода. Последние пятьдесят лет породили сильную ксенофобию при императорском дворе, и опять появляются иностранцы, чьи идеи смущают китайцев. Цель Движения Самоусиления – как-то внедрить Западные достижения без внедрения Западных идей. Многие концепции, поддерживаемые Западными нациями, вроде личных свобод и демократии, угрожают династии. При дворе подозревают, что Западные миссионеры распространяют не только христианство, но и равенство и индивидуализм – то есть идеалы, идущие вразрез с самими основами китайского общества.

У Цин есть правительственные чиновники, которые заинтересованы в изучении Западных образцов и внедрении некоторых их сторон в Китае. Они, обычно, прогрессисты из рядов провинциальных губернаторов, которые познакомились с Западными технологиями из первых рук во времена Восстания Тайпинов. Но против них выступают традиционалисты. Эти чиновники почивают на старых лаврах императора и традиционного китайского общества, и обитают в Пекине.

К счастью для прогрессистов, они могут указать, что в ряде случаев традиционалисты и были теми самыми людьми, чьи действия привели Первой Опиумной Войне. Но перед прогрессистами стоит нелегкая задача. Помимо того, что им нужно преодолеть огромную инерцию китайских традиций, им нужно справиться и с вдовствующей императрицей Цы Си.

Оппозиция

Вдовствующая императрица получает власть после смерти императора Сяньфэна, Ему наследует шестилетний сын, Цзайчунь, но Цы Си, наложница императора и мать наследника, становится регентом в 1862 году.

В первые годы своего правления вдовствующая императрица стравливает прогрессистов и традиционалистов. Поощряя Ли Хунчжана и его Арсеналы, она тайно гарантирует традиционалистам, что Китай будет свободен от нечистых варварских идеологий. Цы Си быстро очаровывает ее власть, и она ревниво ее защищает. Когда император Цзайчунь неожиданно умирает в возрасте 18 лет, она усыновляет его четырехлетнего племянника и сажает его на трон, обеспечивая безопасность своего положения вдовствующей императрицы. Традиционалисты поддерживают эту сомнительную тактику, заслужив, тем самым, поддержку Цы Си. У прогрессистов остается очень мало политического влияния.

Несмотря на сильное противостояние, ряд западных школ начинает учить христианству и западным знаниям. Их спонсируют и контролируют миссионеры. Некоторые представители среднего и высшего класса китайцев заинтересованы в них, но не как в серьезных альтернативах традиционным китайским школам. Суть в том, что в китайском государственном экзамене, важном для общественного и экономического развития, до сих пор используются старинные классические тексты. Если отправить ребенка в западную школу, то в центральном правительстве он не преуспеет. Стоит упомянуть, что в тот момент на Запад идет стойкий поток эмигрантов из Китая, но состоит он из крестьян, едущих в дальние земли на заработки. Высший класс, эмигрирующий для работы на Западе, очень много получает от обучения в западных школах, но таких людей очень немного.

Японо-китайская война (1894-1895)

Этот конфликт, несмотря на название, не имеет того масштаба, который подразумевается под словом «война». Долгие годы Китай значительно влиял на Корею. Корея платила дань Цин, а империя присматривала за соседом. Но в 1894 году Японию охватывает экспансионизм, и она видит Корею, как естественную цель. Япония отправляет свои войска на континент, являя всем свою силу, но несколько схваток летом и осенью этого года оказываются еще одним ударом по гордости Китая.

Благодаря Реставрации Мэйдзи Япония активно модернизируется, как и Китай. Но разница в том, что островная страна преуспевает там, где Китаю надо сражаться за каждый шаг. Хоть технологически китайская армия в Корее и сравнима с японской, островитяне впитывают и применяют уроки Запада – особенно в том, что касается военной стратегии.

Особенно показательной в этом оказалась битва за Пхеньян, показав огромные различия между двумя армиями. Китайцы до сих пор применяют кавалерию с пятиметровыми копьями, которую истребляют японские стрелки. Китайская стратегия

заключается в расстреле всех своих боеприпасов за одно яростное наступление, и последующем отступлении. Японцы быстро усваивают, что надо просто дождаться, пока китайцы перестанут стрелять, а уже потом наступать. Кроме того, в Китае отсутствует стандартизация оружия для своих войск, ограничивая их стратегически и заставляя страдать от хронической нехватки боеприпасов. Эти ошибки приводят Китай к отступлению и отказу от всех интересов в Корее.

Японо-китайская война приводит и к психологическому сдвигу в сознании обоих наций. Веками Китай видит Японию как «младшего брата», способного, но до сих пор немного неразвитого. Но «младший брат» неожиданно обгоняет старшего брата и утверждает свое технологическое превосходство. Для японцев эта победа приносит обратный эффект. Издревле привыкнув жить в тени Китая, японцы видят беспрецедентную слабость китайцев, которая поощряет и питает их экспансионистские устремления.

Восстание Боксеров (1899-1900)

В 1899 году и в Шанхае, Шаньдуне и Чжили начинается экономическая депрессия, которая приводит многих людей к голоду и нищете – выливается же она в крестьянское восстание. Поднимают голову Отряды Справедливости и Гармонии, также известные, как Боксеры. К тому времени христианство проникает во все уголки Китая, но обращенных у него все равно немного. Тем не менее, именно христианство Боксеры обвиняют во всех общественных проблемах. Христиане игнорируют Небо и злят духов и призраков мира. Как только христианские «дьяволы» будут истреблены, Небо вновь станет благосклонным к Китаю.

Некоторые говорят, что эти Отряды – наследие тайных антиманьчжурских обществ, вроде Белого Лотоса или Восьми Триграмм. Как бы то ни было, философия Ихэтуаней опирается на боевые искусства и мистицизм, обещая своим последователям защиту от пуль после 100 дней тренировок, и умение летать – через 400. Боксеры учили технику, которая называется «Искусство Золотого Колокола», которая укрепляет кожу против стрел и мечей. Хоть заявления о сверхъестественных способностях и трудно подтвердить, свирепость Боксеров общеизвестна. Боксеры, стремясь к духовной и культурной чистоте, отказываются от ружей и пушек, если ситуация не требует их абсолютно явно. Они указывают три категории «Волосатых», которые являются злейшими врагами Китая – китайцы-христиане, китайцы, которые покупают заграничные товары, и иностранцы, вроде европейцев, американцев и японцев.

К середине 1899 года Боксеры множество раз нападают на китайских христиан и западных миссионеров, а ячейки их общества распространяются по всему Китаю. Современная пропаганда рисует Боксеров ксенофобами, но большая часть их жертв – китайцы.

Считая, что Боксеры могут ослабить власть иностранцев в Китае, вдовствующая императрица тайно приказывает губернаторам поддерживать Боксеров и их борьбу. К сожалению, политический упадок, начавшийся во время Восстания Тайпинов, принес плоды во время Восстания Боксеров.

Губернаторы провинций осознают, что Запад жизненно важен для экономики, а без серьезной реакции будет подорвана социальная стабильность. Так как под их управлением – сильные, современные провинциальные войска (плод ликин и других налогов), губернаторы центральных и южных провинций фактически подавляют распространение

движения Боксеров в их регионах. Только северо-восточные губернаторы, вроде Ли Бинхэна[5], подчиняются приказу поддерживать Боксеров.

Поначалу Боксеры опираются на терроризм, включая поджоги, грабежи, похищения людей и вандализм. Воодушевленные своими первыми успехами, они собираются в единую силу и идут на Пекин, вызывая в столице обширные общественные беспорядки в июле и августе 1900 - стратегия вдовствующей императрицы оказывается палкой о двух концах. Они берут в осаду иностранный квартал столицы и убивают немецкого посла. Императрица эвакуируется в Летний Дворец, лишая своей поддержки фанатиков, которых она оказывается неспособной контролировать. Наконец, прибывают иностранные войска и рассеивают Боксеров.

Ужаснувшиеся недавним событиям силы Запада заставляют Китай подписать Боксерский Протокол, создавая большой западный гарнизон в Пекине и арестовывая китайский двор. Другие условия включают большую контрибуцию Западу, временную отмену всех государственных экзаменов в стране и эмбарго на поставки оружия в Китай.

На закате века Китай находится в отчаянном положении и вдалеке от расцвета, бывшего еще сто лет назад. Попытки модернизации оказались практически неудачными, после огромных контрибуций казна страны пуста, уверенность в династии Цин растоптана и следующие 50 лет будут периодом беспорядков.

Для Ван Гуй Квинконса это выглядит началом Шестой Эпохи.

В тенях

События не случаются, а идеи, обсуждаемые при Царственных Дворах, не ходят исключительно в столицах регионов. Неизбежно то, что определенные события конкретно связаны с региональными центрами силы, но Рассказчикам стоит помнить, что «Двор Плоти» относится к региону вообще, а не конкретно Шанхаю, например.

Двор Огня

Мудрецы утверждают, что Двор Огня традиционно олицетворяет Южный Путь, символизирует большое Ян, беспокойство и перемены. Потому неудивительно то, что в подобные времена большого кризиса именно в этом Дворе разворачиваются многие беспорядки.

Южный Китай в 19 веке отмечен насилием гораздо больше, чем любой иной регион. Большая часть Первой Опиумной проходит в Кантоне, и неподалеку от него зарождается Общество поклонения Небесному Владыке Хун Сюцюаня. В отличие от Шанхая и Восточного Китая, Кантон отчаянно сражается против расширения иностранного влияния. Тем не менее, Ван Гуй помнят эти времена, больше всего прочего, за падение Двора Огня.

Для Рассказчиков, которые хотят показать жестокое и отчаянное сопротивление Западному империализму, Двор Огня будет лучшим выбором. Наиболее значительное военное столкновение Китая и Запада, Первая Опиумная Война, проходит в морях

---

[5] Губернатор провинции Шаньдун.

Южного Китая. Во время войны армии несколько раз осаждают Кантон. И даже после того, как он насильно открывается для иностранцев, он отказывается принимать их, пока Война Эрроу не заставляет пойти на компромисс.

В течение века неурядицы смертных ввергают Двор Огня в смятение. Семьи Кантона и других городов Южного Китая тянут одеяло в сотнях разных направлений, и никто не желает следовать за кем-то другим. Тем не менее, для дальновидной и амбициозной У есть много шансов сохранить престиж и уважение вплоть до 21 века, посеяв, вместе с Рассказчиком, семена возрождения Двора Огня.

Кин-дзин, старающиеся обрести влияние и власть в Южном Китае – как правило, традиционалисты, полные духа империализма и завоевательного подхода. Но их упрямство и гордыня приносят, в основном, смешанные результаты. Каинитам Европы очень соблазнительно обратиться к истории предыдущих колонизаций ради опыта. Западные вампиры в Новом Свете и Африке обрели богатства, успех и домены, и теперь многие едут в Китай ради того же самого. Но многие не могут понять, что в Китае есть аборигенные вампиры, с культурным и численным преимуществом. Те, кто это поймет – проживет в Китае спокойно весь век. Все же прочие уберутся восвояси, как побитые собаки, или падут от рук могучих Шэнь Азии.

История Двора Огня

Для Двора Огня необычность Западных гостей рассеивается задолго до начала 19 века. Сверх всего прочего, южные китайцы – предприимчивые торговцы, и присутствие иностранных судов – из Юго-восточной Азии или Индии – в порту любого города далеко не необычно. Но в Кантоне «иностранец» обозначает европейца или американца.

Значительная часть Гуй-дзин, обитающих в Кантоне, используют торговую систему гунханов в своих интересах, в тот период, когда она действует. Однако немногие делают их своим основным делом, опираясь на них, как на дополнительный источник доходов. Узы гунханов опутывают весь регион, соединяя Кантон с северными городами, такими как Шаньтоу и Сямэнь. Предок Двора Огня, опытный Пустой Тростник, известный как Пять Земных Сезонов, использует это в своих интересах, и тихо делает гунханы Алыми Ширмами, чтобы сделать местных Гуй-дзин богаче.

В Макао численность Кин-дзин продолжает расти по мере того, как все больше Западных вампиров соблазняется богатствами, которые могут предложить китайские шелка и фарфор. Тайпань (Князь Кин-дзин) Макао, португальский Вентру Донатус Пессао, прибывший туда век назад, очень хорошо осознает хрупкое положение своего домена. Он должен платить Двору Огня щедрую дань каждые два года и считает чудом каждое свое безопасное возвращение обратно.

Размер домена Пессао – его же величайшее преимущество в сохранении власти, так как законы Китая требуют, чтобы вновь прибывшие иностранцы оставались в границах иностранного квартала Макао. Без Затемнения, Изменчивости и тому подобных сверхъестественных сил оставаться неизвестным подолгу невозможно. Некоторые храбрые Кин-дзин обустраивают укрытия в Тринадцати факториях, чтобы выйти из стеснённых условий Макао. Среди них – молодой и горячий Вентру Роберт Педдер.

Проницательные Гуй-дзин и Кин-дзин чувствуют приближение Первой Опиумной, что позволяет некоторым Кин-дзин уехать в относительно безопасную Британскую Индию, а другие, которые видят в приближающейся войне возможности, выстраивают

свои интересы соответственно. Тем временем, в 1839 году смертные власти изгоняют британцев из Кантона и Макао, начиная Первую Опиумную. Многие Тигры-Дьяволы и Блистательные Журавли видят ее возможностью очистить Макао от Кин-дзин, а одна значимая фракция Двора Огня, Обрыватели Потревоженных Лепестков, заявляет, что Первая Опиумная – наказание Неба за то, что нечистые иноземные вампиры были допущены в Кантон. В конце концов, единственное, что спасает Кин-дзин Макао – британская армия.

Война между Кин-дзин и Гуй-дзин кратка, но жестока. Ван Гуй Кантона заняты тем, чтобы спастись от британцев и их оружия. Но проводимые ими спорадические атаки много стоят осажденным Каинитам Макао. Тремеры Макао отбивают все нападения своих Восточных оппонентов, а их доклады в Вену пробуждают, на ближайший век, стремление раскрыть сверхъестественные знания Востока. Тем временем, во время «осады Макао» Роберт Педдер устраивает переворот против Донатуса Пессао ради места Тайпаня, но впечатляюще его проваливает. Он едва успевает сбежать на борту джонки в Гонконг, маленькую деревушку рыбаков на острове поблизости. Но и из поражения Педдер ухитряется добыть победу, быстро превратив Гонконг в безопасное убежище для британских беженцев из Макао, лишая Пессао людей.

Война заканчивается и Двор Огня в шоке. Униженный варварами и оскорбленный Нанкинским договором, Двор попадает в болото ссор, стыда и Теневых Войн, а десятки У планируют самостоятельно саботировать и изгнать британцев. Те же У страдают от отмены системы гунханов и откупных, потребованных Британией. По всему региону распространяются разногласия и пререкания, а посланники других Августейших Дворов докладывают об их ярости и глубине. Но вместо того, чтобы использовать свое влияние для успокоения Двора Огня, Пять Земных Сезонов не кажется готовым навести порядок. И только потом его мотивы станут ясными.

В начале 19 века Пять Земных Сезонов оказывается на грани становления Бодхисаттвой – после двухсот лет управления Двором. Это отражение его просветленности. Но он знает, что перед тем, как вознестись к Сотне Облаков, он должен будет сломать как маску Предка Двора Огня, так и сам Двор, чтобы освободиться от их влияния на его просветленность. Поощряя участие в гунханах, подбивая Ван Гуй потратить несметные ресурсы в Первой Опиумной (часто в противоположных целях) и побуждая разногласия и Теневые Войны в послевоенный период, Пять Земных Сезонов ставит Двор Огня на грань гибели.

В 1851 году, на север от Кантона, начинается Восстание Тайпинов. В то же время Общество Разбойников и Дьяволов, Свергающих Прогнившие Династии, движение Тигров-Дьяволов, заявляет об отзыве Мандата Ада у всех Августейших Дворов. Пять Земных Сезонов воспринимает эти события, как гибель общества смертных и Ван Гуй, и слагает полномочия Предка Огня. Мандарины Многоножек шепчутся, что Пять Земных Сезонов успешно обрел Окончательную Смерть, ввергая и без того покалеченный Двор в новую Теневую Войну за трон Предка Огня.

До конца века не находится ни одного достаточно сильного кандидата, хотя некоторые законные наследники из разных Дхарм и требуют проведения обряда Предков, а неуклюжие вмешательства Двора Крови лишь усугубляют ситуацию. Взаимное недоверие между этими двумя Дворами известно всему Квинконсу, и лежит в самих основах культурных и духовных идеологий. Ван Гуй Двора Крови считают политический хаос неприглядным и непродуктивным. И хоть многие Ван Гуй Двора Огня с ними согласны, большая их часть желает разобраться самостоятельно, без «посторонних с

севера». Со временем Двор Крови объявляет Двор Огня «распавшимся», что принимают и другие Дворы.

Кин-дзин Макао и Гонконга из третьих рук получают описания трудностей Двора Огня. Многие из них, включая Тремеров, считают это шансом основать больше доменов на южных берегах Китая. К сожалению, победа Великобритании в Первой Опиумной Войне вселила в большинство западных вампиров опасную самоуверенность.

Начинающий Тайпань быстро обустраивает убежища во всех городах, перечисленных в Нанкинском договоре, не ожидая серьезного сопротивления. Как и смертные, Кин-дзин используют тактику и технологии, чтобы подавить местных Ван Гуй, до сих пор оправляющихся от войны. Но, несмотря на начальный успех, к 1850 Кин-дзин сохранились только в Шанхае. Пытающиеся удержаться вампиры Запада быстро обнаруживают, что в каком бы разладе ни была политика Ван Гуй, они способны образовывать временные и эффективные союзы для уничтожения предполагаемых Кин-дзин.

Истории Двора Огня

Двор Огня идеален для сценария истории Заката Империй. Главные темы этого периода (борьба и перемены) ложатся на исторические события как родные, давая дорогу множеству историй. Первая Опиумная Война может стать заделом истории или хроники. Персонажи могут быть активными борцами с британцами, а Рассказчик, увеличивший число вовлечённых в войну Кин-дзин даст им больше мяса. Многие важные битвы происходили на море, поэтому персонажи с морской концепцией могут перенести битвы в океан и играть в немертвых пиратов.

Для менее боевой Семьи война против Запада может включать проникновение и шпионаж – проникновение в общество Кин-дзин для саботажа и сбора информации. Основание Гонконга тоже происходит в этот период. Персонажи могут быть наравне с Праведными Дьяволами Коулуна, борясь с ними и другими Ван Гуй за доминирование в Гонконге.

Если Рассказчику интересна хроника, ориентированная на происходящее в мире смертных, то он может начать ее на закате 18 века, а персонажи могут связаться с гунханами, пока эта торговая система не падет. Либо хроника может начаться уже после их падения и связанных с этим событием потерь, а Семья будет строить новые Алые Ширмы, чтобы обеспечить себе доход.

Так же, объятия широко раскрывает и послевоенный период. Многие города готовы упасть в руки амбициозных Семей, особенно если учесть, что вместе с распространением Восстания Тайпинов скорее всего будут распространяться и Кин-дзин и еретические Дхармы Ван Гуй (вроде роста числа Возрождающихся Фениксов или «Иисусов», как некоторые из них называют себя). Голодные до власти персонажи могут заключать сделки с тайными сторонниками из Двора Крови, чтобы облегчить свое продвижение к величию, в то время как другие Семьи могут вести Теневые Войны, чтобы обеспечить невмешательство других Августейших Дворов в закулисную борьбу Двора Огня.

Кроме того, так как во Дворе Огня под вопросом наследование поста Предка, значительна вероятность и политических интриг. Кто кандидаты – персонажи или их наставники и покровители? Что персонажи готовы сделать, чтобы обеспечить своей

фракции власть над Огнем? Независимо от ответа, их противниками скорее всего другая Семья, поддерживающая иных кандидатов.

Двор Крови

Двор Крови находится в центре власти Цин весь 19 век. В глазах Гуй-дзин, которые видят этот Двор неофициальным лидером Квинконса, у него складывается репутация негибкого и следующего нормам поведения. Предок Крови хорошо знает о репутации его Двора, и пытается закрепить его престиж и уже упомянутую репутацию. Но многие Дзины и Мандарины других Августейших Дворов достаточно опытны, чтобы видеть сквозь этот покров.

Ментально Ван Гуй Двора Крови обитают в Башне из Слоновой Кости, тесно работая с аристократией и бюрократией весь век. В начале 19 века эти дикие европейские варвары от Пекина далеко, где их и оставляют на неотесанных кантонцев. Даже поражение в Первой Опиумной Войне значительно влияет лишь на южный Китай и Двор Огня. Но с ходом лет на глазах Двора Крови династия Цин начинает распадаться. Многие во Дворе начинают борьбу за власть, стремясь сохранить традиции Ван Гуй и Китая.

Хоть Блистательные Журавли и не теряют контроля над Двором Крови в этот период, власть регулярно переходит из рук в руки, по мере роста и потери популярности разных фракций Журавлей. Некоторые псевдопредки на самом деле верят в свою пропаганду, и выступают так, будто будущее всего Срединного Царства находится в их когтях. И даже представители Дхарм, которые более сосредоточены на духовном – Песня Тени и Тысяча Шепотов – в этом Дворе в первую очередь политики.

Несмотря на все потрясения политики Гуй-дзин, все члены Двора Крови сосредоточены на том, чтобы показывать хороший пример. Манеры для членов Двора Крови крайне важны, потому что они видят себя образцом для всех Гуй-дзин. Они скрупулезно придерживаются условий и требований Сумеречных и Полуночных Войн, чтобы другие Гуй-дзин могли учиться на их примере.

История Двора Крови

Удачи Двора Крови связаны с удачами Китая – по крайне мере, в первые десятилетия. Фракции Ван Гуй, крепко вцепившиеся в цинскую бюрократию, распространяются на ряд дворов Пекина и его окрестностей. Хоть их влияние и колеблется, размещение этих фракций остаётся неизменным.

Династия Цин – маньчжуры, вышла с северо-востока Китая. И точно так же, как прочие завоеватели до них, они практически полностью растворились в плавильном котле Китая. Но не смотря на эту культурную гомогенность, самая влиятельная фракция Двора Крови целиком состоит из маньчжурских Блистательных Журавлей, и известна, как Общество Мудрых и Добродетельных Управителей. Общество прекрасно использует свои родовые узы с правящей династией и пользуется обширным влиянием на верхние эшелоны имперского чиновничества.

На пятки им наступает Братство Нефритовой Кисти, другой альянс Журавлей. Но Братство не связано с маньчжурами родством и куда более прогрессивны, чем их маньчжурские собратья-традиционалисты. За ними следуют Полировщики Надгробий, смешанная У всех Дхарм, связанная с призраками и интересами Миров Инь. Последняя главная фракция Двора Крови – Дьяволы Черного Светильника. Возглавляемые Тиграми-

Дьяволами, Черные Светильники следят за разложением и коррупцией в династии и истребляют то, что обнаруживают.

Перед прибытием лорда Макартни Двор Крови буквально не обращает внимания на кучку гвейлоу в Макао и Кантоне, так как их внимание занимают другие проблемы. Общество Мудрых и Добродетельных Управителей, например, нацелено на искоренение опиумной наркомании, бушующей в Китае. Братство Нефритовой Кисти в целом согласно, что опиум – серьезная угроза для Китая, но они склонны позволить Обществу растратить свои ресурсы в борьбе с проблемой. Некоторые Семьи Нефритовой Кисти даже тайно помогают контрабандистам и торговцам опиумом, чтобы усложнить работу Добродетельных Управителей.

После закончившейся катастрофой встречи между британским лордом и императором, Добродетельные Управители вырабатывают пренебрежительно-снисходительное отношение к Западу. Другие фракции Двора Крови занимают схожие позиции, преимущественно позабыв об этом событии, как малозначимом. Эта слепая заносчивость и станет причиной их падения.

Когда в 1839 году британцы объявляют войну и идут морские битвы Первой Опиумной, Мудрые и Добродетельные Управители совершают серьезную ошибку. Веря, что британцы – дикие варвары, не ведающие цивилизованных обычаев, Двор Крови отмахивается от докладов Двора Огня, сообщающих об умениях врага. Добродетельные Управители настолько уверены в победе, что намекают чиновникам Цин из Алых Ширм не посылать подмоги сразу же – иначе это выглядит недостойной демонстрацией слабости. Последующее унизительное поражение в Первой Опиумной и основание доменов Кин-дзин в открытых портах бьет по престижу не только Управителей, но и самого Двора Крови.

Дьяволы Черного Светильника обвиняют в унизительном поражении Двор Крови и учиняют суровое расследование, в ходе которого многие Гуй-дзин ложно обвиняются в духовном и моральном упадке. Благодаря общей нацеленности на Благородных Управителей, Черные Светильники получают поддержку Братства Нефритовой Кисти. Некоторые Управители встречают Око Неба, а другие покидают Двор Крови, опасаясь преследований, что позволяет Братству заполнить политический вакуум и обрести значительные позиции.

До Восстания Тайпинов, начавшегося в южном Китае в 1851 году, следует краткий период относительного спокойствия, и с его окончанием поднимает голову Общество Разбойников и Дьяволов, Свергающих Прогнившие Династии. Двор Нефрита оказывается переполнен буйными Тиграми-Дьяволами, и запрашивает у Двора Крови помощи в борьбе с угрозой. Стремясь вернуть утраченные позиции, Мудрые и Добродетельные Управители возглавляют коалицию других фракций, которые поставляют нефрит, деньги и войска, чтобы бороться как с Тайпинами, так и фанатичными Небесными Дьяволами. Одни из главных сторонников коалиции, Полировщики Надгробий, озабочены угрожающим ростом численности призраков, которых порождает восстание. В обмен на влияние среди призраков, Смотрители предоставляют коалиции Двора Крови оккультную поддержку, помогая странствовать по Драконьим Потокам и открывая несколько Инь-ориентированных Драконьих Гнезд, чтобы те стали плацдармами для Ван Гуй Двора Крови.

Несмотря на общие усилия двух Дворов, Тайпины и Свергающие Династии Дьяволы побеждают до тех пор, пока не истощают себя и Цин не обретает победу по

умолчанию. Лидеры Общества Дьяволов сомневаются в своем движении, так как дальнейшей революции в других регионах Китая им разжечь не удается, даже среди других Тигров-Дьяволов. Общество Черного Светильника, в частности, во время Восстания Тайпинов занимает нейтральную позицию. Общество Разбойников со временем распадается, и его члены возвращаются в родные города, где некоторые ввязываются в Теневые Войны против Семей, с которыми они воевали во время своей неудавшейся революции. Хоть Добродетельные Управители и заявляют о своем вкладе в победе над Обществом Разбойников, слабость Цин во время Восстания Тайпинов заставляет многих наблюдателей при Дворе гадать, не приносит ли тайное влияние Добродетельных Управителей больше вреда, чем пользы.

Война Эрроу вбивает последний гвоздь в гроб фракции Добродетельных Управителей. На этот раз Британия и Франция нападают на сам Пекин и грабят Летний Дворец, что дает Братству Нефритовой Кисти право на ряд скоординированных Теневых Войн против Управителей. Хоть большая их часть и не Полуночные, менее жестокими они быть не перестают, и в серии тщательно организованных и ритуализированных ударов гибнут десятки Ван Гуй. Младшие фракции разных убеждений затягивает в конфликт намеренно или случайно, растянув его на ужасные три года. Когда все заканчивается, Братство Нефритовой Кисти контролирует Двор Крови.

Мандарины Нефритовой Кисти немедленно изменяют натуру династии Цин, отбрасывая одни Алые Ширмы и поддерживая другие. Эти прогрессивные Журавли понимают силу, несомую Западными знаниями и технологиями. Они поддерживают ряд инициатив Движения Самоусиления, вроде создания Арсеналов и школ, где преподают Западные знания. Но Тигры-Дьяволы Черного Светильника внимательно следят за этими инициативами, блокируя одни и разрушая другие. Разгромленные Добродетельные Управители отчаянно противостоят планам Нефритовых Кистей, но предотвратить их не могут.

В первые годы Движения Самоусиления в Пекин проникают храбрые Кин-дзин. Из своих убежищ в недавно основанных иностранных кварталах, они тихо наблюдают за городом и Катаянами. Но один Кин-дзин привлекает внимание Двора Крови. С необычной осторожностью его выманивают и похищают. Его имя – Антонио де ла Пассалья.

Антонио де ла Пассалья – анцилла Джованни, охваченный грезами о богатствах Китая. Его Земли Теней восхищают Антонио, и – что еще лучше – призраки Китая похоже, не знают ничего из истории его клана. Пассалья видит прекрасную возможность обрести невероятное влияние без борьбы с другими Каинитами. Но прежде, чем он смог этим воспользоваться, по местным Дворам духов Инь разносятся слухи о странном Западном некроманте. На Пассалью обрушиваются Полировщики Надгробий.

Пассалья достаточно знает о том, что Катаяны ненавидят Каинитов, убивая их долго и мучительно. Его спасает быстрое мышление и достойные познания в мандаринских и китайских обычаях. Он предлагает поделиться своими познаниями в некромантии и предать других Каинитов в обмен на его не-жизнь. Полировщики заинтересовываются возможностями, щадят его не-жизнь и прячут Пассалью в отдаленном северном убежище для изучения.

По мере хода Движения Самоусиления Добродетельные Управители продолжают агитировать самых консервативных членов как Двора Крови, так и двора Цин. Медленное распространение «прогресса» среди смертных бьет по положению Нефритовых Кистей во

Дворе. Чтобы избежать дальнейшей потери статуса, Братство быстро поддерживает традиционалистов, оставив свои прогрессивные взгляды.

Когда наложницу Цы Си называют вдовствующей императрицей, Добродетельные Управители видят для себя шанс на нее влиять. Ультратрадиционалисты поддерживают ее с помощью Алых Ширм, когда она усыновляет племянника, и манипулируют имперским наследованием, чтобы сохранить ее у власти, ведя собственную игру за власть. Их позиции укрепляются, и теперь уже они начинают Теневые Войны против Братства Нефритовой Кисти.

Теневые Войны оказываются достаточно неудачными, и Управители стоят пред лицом жестокого поражения. Но все переворачивают Полировщики Надгробий, которые используют Пассалью в качестве добровольного шпиона в иностранном квартале. В обмен на помощь против Нефритовых Кистей, они требуют права определять всю политику относительно Кин-дзин. Стоя пред лицом потерь, Управители соглашаются.

Полировщики Надгробий начинают независимые Теневые Войны, подавляя Нефритовые Кисти и возвращая Двор Крови Добродетельным Управителям в 1890. К несчастью, это делает их уязвимыми перед Теневой Войной, развязанной Домом Гэндзи, которую японские Кланы выигрывают под прикрытием Японо-китайской войны. Это становится зловещим предвестием как для Управителей, так и для Японии.

Восстание Боксеров застает большую часть Ван Гуй врасплох, но Управители быстро оборачивают положение себе на пользу. Дзины и Мандарины Общества повторяют при Дворе Крови антихристианские послания Боксеров, обещая многое, как только христианство будет искоренено. К сожалению, Управители слишком сосредотачиваются на императорском дворе и забывают про другие фронты. Нефритовые Кисти, в свою очередь, аккуратно подталкивают реакцию губернаторов провинций, используя свое тайное влияние, чтобы усилить неприятие тайных императорских указов по поддержке Боксеров.

Жестокие атаки на Пекин в 1900 невероятно унижают для Управителей. Некоторые Ван Гуй используют хаос в иностранном квартале, чтобы напасть на местных Кин-дзин благодаря информации от Пассальи, но, в конце концов, гордость Пекина топчут иностранные войска. Мудрые и Добродетельные Управители снова вынуждены вести Теневые Войны на несколько фронтов. Для Двора Крови 20 век начинается с полного разлада.

Истории Двора Крови

Во Дворе Крови политику ведут жарче и безжалостнее, чем в любом другом. Весь век на Китай обрушивается один кризис за другим, и Двор Крови впутывается во многие из них, пусть и непрямо, и незаметно. Собственноручно на себя возложенный груз ролевых моделей для остального Квинконса создает необоримое напряжение между членами Двора.

Ранее были упомянуты лишь самые политически активные фракции Двора Крови. Рассказчики, при необходимости, могут создавать и свои. Эти фракции могут и не участвовать в национальной политике, сосредоточившись лишь на управлении Пекином или построении отношений с местными Дворами духов Ян. Сложная часть существования при дворе Крови заключается в том, с какой легкостью отдельные фракции вдруг обнаруживают себя объединяющимися для выживания.

Краткая история сверху не высечена, конечно же, в камне. Персонажи, которые хотят присоединиться и влиять на фракции имеют все возможности сделать это – учитывая то количество Теневых Войн, которым требуются герои и злодеи. Рассказчики могут позволить персонажам образовать свои фракции, меняя историю Китая и Ван Гуй. Что будет, если вдовствующая императрица не сможет усадить своего племянника на трон? Будет ли у умеренных из правительства Цин больше времени на осуществление своих более амбициозных модернизационных проектов?

Для Рассказчиков, ориентирующихся на Кин-дзин во Дворе Крови, предательство Антонио де ла Пассальи становится вдвойне важным. Он действительно отверг Клан или Джованни ведут опасную и коварную игру с двойными агентами и изменами? Подозревает и кто-то из Кин-дзин двойную игру Антонио или они все жертвы его махинаций?

Пассалья переживает свою первую встречу с Катаянами потому, что хорошо знает китайский язык и китайские обычаи – особенность, противоположная традиционному Западному высокомерию – и потому что он не показывает себя ровней Ван Гуй. Он ведет себя исключительно подобострастно и подчиняется Катаянам в большинстве ситуаций, играя на мышлении, до сих пор укорененном в далеком прошлом, когда Китай был «центром и основой цивилизации мира». Умные Каиниты могут добиться многого под носом Катаян, если не теряют контроль над своим темпераментом и эго. Большая часть Каинитов останется в Пекине лишь настолько, чтобы накопить богатств и уникальных сверхъестественных познаний, которые дадут им большие преимущества, когда они вернутся на Запад.

Для хроник по Пекину падение Летнего дворца становится прекрасной кульминацией для истории. Большая часть активности смертных вокруг чиновничества Цин происходит в Запретном Городе. У Гуй-дзин нет официального Маскарада, как у Каинитов, но они тщательно избегают внимания в местах, вроде Летнего Дворца, где Двор Крови ведет большую часть своих дел. Когда британцы грабят Летний Дворец, это происходит днем, и они используют технологии, с которыми Мандарины и Предки Двора не знакомы. То есть, Западные армии превосходят их числом и огневой мощью. Выбрав Летний Дворец центральным местом сюжета, Рассказчикам стоит сделать его как можно более реальным и удобным для игроков. Это сделает грабеж Дворца очень интересным, и поможет создать истории, где персонажи должны отправиться в Лондон, чтобы вернуть похищенные ценности и антиквариат.

Двор Плоти

В отличие от других частей Китая, Ван Гуй Двора Плоти в менее неравных отношениях с европейцами. Шанхай становится открытым портом в 1842 году, и между смертными Китая и Запада немедленно устанавливается партнерство. У восточных китайцев давно уже репутация людей прагматичных и алчных, и прибытие иностранных торговцев для них становится необыкновенным шансом – и то же мышление отражает Двор Плоти. Предка Плоти зовут Чун Пань, и он Блистательный Журавль, чьи теории, как некоторые могут сказать, граничат с непристойностью – а то и ересью.

Чун Паня хорошо поддерживают вне его Дхармы, особенно ряд хорошо известных Бьющихся Драконов. Двор Плоти с пониманием отнесся к появлению Кин-дзин, хотя и соглашаясь, что иноземные демоны отличаются от Гуй-дзин во всем. Гуй-дзин истребляют достойных уничтожения Кин-дзин, но оставляют в покое тех, кто ведет себя,

как «хорошо дрессированная, покорная собака». Но эта терпимость выводит из себя Дворы Огня и Крови, которые безоговорочно враждебны к Кин-дзин.

Ван Гуй Двора Плоти – самые прогрессивные в Квинконсе. То, что они принимают иностранцев, дает им больший доступ к Западным знаниям и технологиям. В результате, вампиры Двора Плоти лучше всего понимают западное мышление, собрав полезной информации о Кин-дзин больше кого-либо. Ван Гуй Двора Огня лучше всего знают, как воевать с Западом, но Двор Плоти лучше всего Запад понимает. Эта расслабленность вносит в Двор Плоти в этот период ненужный разлад. Отвлекшиеся на Тайпинов, Мандарины Двора не способны уследить за Кин-дзин, вошедших в сверхъестественный пейзаж Китая.

История Двора Плоти

До подписания Нанкинского договора Квинконс уже косо поглядывает на Двор Плоти. Умеренная политика Чун Паня относительно подавления еретических Дхарм и сношения с Дворами Изумрудной Матери постоянно навлекает критику Двора Крови. Вопрос, например, не в том, что Предок Плоти отказывается уничтожать еретиков, а в том, что он не делает это без долгих рассуждений. Традиционалисты беспокоятся, что изучение и понимание порченых существ портит и изучающего. Чун Пань просто не имеет той автоматической ксенофобии, проявляемой многими Ван Гуй.

Но толерантный или нет, даже Чун Пань шокирован, когда Шанхай становится открытым портом. Европейцы слетаются в Шанхай на крыльях алчности, и некоторые Мандарины и Дзины, по примеру кантонцев, начинают активно сопротивляться. Крики традиционалистов становятся еще громче, когда в иностранных кварталах начинают появляться Кин-дзин.

Несколько Семей берут решение вопроса в свои руки, некоторые даже уничтожают Кин-дзин, когда они прибывают. Нечастой для себя демонстрацией силы Предок Плоти напоминает всем У Двора Плоти, что именно он решает судьбу Кин-дзин в его владениях. Одна Семья в знак протеста смотрит в Око Неба, а другие тихо задумываются над мудростью его решений. Как и в прочих политических кризисах, за спиной Чуня встают Бьющиеся Драконы, многие из которых считают Кин-дзин и Запад интересными. Для них это возможность изучить мир, не покидая Срединного Царства. Они поддерживают Предка-Журавля потому, что Чунь - подходящий щит от возможного неудовольствия архиконсерваторов Двора Крови. Общее мнение местных Бьющихся Драконов таково, что Ван Гуй не стоит трогать Кин-дзин, пока у них еще есть, чему учиться.

Кин-дзин, вселяющиеся в Шанхай – почти полностью сорвиголовы и оппортунисты, так как истории Макао и Кантона описывают другие города Китая очень мрачно. Шанхай же – соблазнительный приз для молодых Пиявок из Старого Света, желающих обрести богатства и репутацию. Вентру, Бруха и Ласомбра – авангард переселения Каинитов в Шанхай, а Тремеры обладают там величайшим влиянием, благодаря своим оккультным исследованиям.

Как только начинается Восстание Тайпинов, Двор Плоти смотрит на Кин-дзин по-новому. Приходят доклады о бойцах Тайпинов, разоряющих храмы и случайно уничтожающих обитающих там Ван Гуй. После того, как бунтовщики захватывают Нанкин, Двор Плоти решает обезглавить восстание до того, как они пойдут на Шанхай. Предок Плоти, решая уберечь город от пестрой группы бандитов и бунтарей, поддерживает создание Всегда Побеждающей Армии для защиты Шанхая, смягчая

отношение некоторых Ван Гуй Двора Плоти. Если Западные смертные могут оказать такую значительную помощь Китаю, думают они, то не будут ли такими же полезными и Кин-дзин?

Но в Нанкине Ван Гуй пребывают в полном беспорядке. Захват города уничтожает множество Алых Ширм, а с учетом новых властей, изменение влияния на смертных не пройдет за ночь. Все усложняет и то, что в культуре Тайпинов нет уважения или почитания сверхъестественного, как в традиционной китайской культуре. Ван Гуй Шанхая тоже не уверены в восстановлении контроля над городом силами Дворов Нанкина, и потому, ради защиты, распространяют свое влияние и на него. Результатом становится Теневая Война между Дворами почти на два десятилетия – ради контроля над городом. И только с разгромом Тайпинов Шанхай выводит свои ресурсы из Нанкина.

Пока внимание Двора Плоти сосредоточено на Нанкине, Кин-дзин незаметно обретают значительное влияние и владения в Шанхае. В отличие от других открытых портов, здесь Западные компании хорошо используют китайских компрадоров – людей, нанятых Западными компаниями быть посредниками с местными торговцами. Другие китайцы занимают в Западных компаниях властные и ответственные посты. Кин-дзин следуют примеру, создавая упырей из местных и даже давая Становление – но большую их часть истребляют разъяренные Гуй-дзин.

Возможно, неизбежно и то, что некоторые Кин-дзин Шанхая оказываются членами печально известных Клубов Адского Пламени в Европе, притянутыми Востоком, как сокровищницей новых оккультных загадок. Членам Клубов достаточно легко обнаруживать сверхъестественное, так как местные Шэнь не следуют официальным Маскараду или Вуали. К сожалению, оккультисты Кин-дзин не знакомы и с ловушками Востока, включая Повелителей Яма. Акума быстро берут в оборот наивных Кин-дзин Клубов, особенно если учесть, что местные духи и призраки очень холодно общаются с оккультистами Запада (в сравнении с Ван Гуй, Кин-дзин не более, чем невоспитанные дети, мало знакомые с ритуалами, ублажающими духов, не говоря уже об умении правильно говорить на мандаринском). В некоторых случаях члены Клубов Адского Пламени оставляют осторожность совсем, и применяют грубые ритуалы и принуждение, чтобы получить то, что им хочется. При такой невежественности агентам Тоу Му и Микабоси оказывается легко убедить глупых Кин-дзин, что они общаются с духами Инь и Ян, а не Йоми.

По мере того, как открывается больше торговых портов, Западные идеи и знания все больше проникают к китайцам. Ван Гуй Двора Плоти просвещенно относятся к этой возможности, и устанавливают осторожные контакты с Кин-дзин, хоть такие контакты крайне формализованы и ограничены особыми случаями. Двор также постановляет, что раз у Кин-дзин нет нужных для Ван Гуй сверхъестественных познаний, то они могут подтвердить или опровергнуть ряд оккультных теорий о Западе, которые в ходу годами.

Но в тот момент, когда Катаяны идут на контакт, лидеры Кин-дзин ряда городов обнаруживают осквернённые Йоми Клубы Адского Пламени в своих владениях, которые считают лишь крайне развращенными сборищами. Местный Тайпань верно предполагает, что их «хозяева» Катаяны истребят их всех, буде обнаружат эти компании, и развертывает отчаянную и тайную борьбу с Клубами Адского Пламени в Шанхае и других городах (высылая попавшихся Каинитов), пока Катаяны не начали действовать. Многие Кин-дзин во время этих чисток оказываются в долгу перед Тремерами, Джованни и Сеттитами, но Тайпань обнаруживает в Клубах и одного-двух Катаян, затянутых туда инфернальными

сборищами. Чистки оказываются практически успешными – хоть некоторые Ван Гуй и догадываются о подоплеке событий, они не находят никаких свидетельств скверны Йоми.

По мере того, как век подходит к концу, Двор Плоти сохраняет свою умеренную и толерантную позицию. Многие Семьи становятся весьма богатыми, связав свои интересы с Западными компаниями, и поскольку многие эти компании связаны с Кин-дзин, эти две группы вампиров оказываются, фактически, партнерами в ряде сделок. Двор Плоти до сих пор критикуется Двором Крови и остатками Двора Огня за свою позицию, но Предок Плоти очень тщательно вчитывается в письма с декретами Квинконса относительно гвейлоу, часто находя возможность исказить эти декреты себе на пользу.

Истории Двора Плоти

Для Рассказчиков, описывающих вовлеченность Гуй-дзин в проблемы 19 века, Двор Плоти будет, возможно, станет лучшим выбором. В противоположность прочему Квинконсу, Двор Плоти явно любопытен и примечательно терпим к иноземцам, пожиная плоды такого прогрессивного подхода. Ни один другой район Китая не оказывается так богат или успешен, как Двор Плоти, что рождает отчуждение.

Предок Чун - особенно противоречивая фигурой в течение всего века. Многообещающие лидеры и ученые Квинконса достаточно красноречивы, ругая его политику, хотя он кажется мало обеспокоенным этой критикой. Предка Плоти критикуют даже при Дворе, и угроза переворота всегда близка. Рассказчики, внедряющие в свои хроники политику, могут создать подсюжет вокруг этого противоречивого Предка. Прогрессивные Семьи могут поддержать Предка и защитить его интересы, предотвращая попытки убийства и Теневые Войны. Традиционалисты могут стать на стороне критиков, помогая дестабилизировать или сместить Предка, нападая на его сторонников. Если Чун Пань падет, то его наследник будет, скорее всего, консерватором, навсегда изменив историю Двора Плоти.

Клубы Адского Пламени существуют и во Дворе Плоти, и за его пределами, хотя здесь они просуществовали дольше всего – что порождает множество подсюжетов. Одним вариантом может быть то, что персонажи – начинающие охотники на акума, обнаружившие Клубы Адского Пламени Кин-дзин. Что если покровитель такого Клуба – тот, кто пытал персонажа в Йоми? Если в Семье есть оккультисты из Тигров-Дьяволов, то они могут захотеть внедриться в Клуб, чтобы узнать о покровителе больше, а потом уничтожить осквернённых Йоми гвейлоу.

Одним интересным вариантом для Рассказчика будет общая хроника для охотников на демонов из рядов Катаян и Кин-дзин. Если в Клубе Адского Пламени обнаружатся важные Ван Гуй и Каиниты, то это будет политически плохо для Двора Плоти. Возможно, смешанная Семья/Котерия заключит уникальный (и временный союз), чтобы бороться с распространением влияния Йоми.

Другой смешанной хроникой может стать поиск уз между двумя видами вампиров, особенно Саулотом и Цао-латом. Она же позволит добавить в игру и кусочек собственной мифологии Рассказчика о Патриархах в игру. Что если Котерия обнаружит фрагмент утерянной книги, повествующий о том, что Патриарх Гангрелов путешествовала на Восток? Что если она укажет на деятельность Патриарха Равнос?

Шанхай конца 1800-х был и местом, где группа передовых Тигров-Дьяволов основывает Порочный Клуб Электронных Денег – которые потом станут известными как

Порочный Клуб Золотых Денег – и часто нападает на Западные торговые дома. Хоть Тигры-Дьяволы и основывают клуб, они принимают членов и других Дхарм, если те хотят помешать Западным компаниям.

Двор Нефрита

Большая часть образа Двора Нефрита построена вокруг духовного развития и Бодхисаттв монастыря Шаолинь. Гуй Жэнь этого региона традиционно изучают внутренние конфликты и исследуют узкие места классических и еретических Дхарм, что дает им озарения, восхваляемые всем Квинконсом. Ван Гуй часто предпринимают паломничества в различные Дворы этого региона, когда они не могут понять следующего шага на пути просветления, хотя в прошлом коварные акума во Дворе Нефрита использовали пилигримов, обращая их на службу Тоу Му. Но к 19 веку позорные воспоминания о чистке во Дворе Нефрита практически забылись.

В отличие от соседей на юге, опыт общения Двора Нефрита с Западом весьма неприятен, так как единственными посланниками Европы в центральном Китае - христианские миссионеры. Христианство и конфуцианство несут разные послания. Мандарины Двора Нефрита – определенно не христиане, что превращает различия христианских и нехристианских взглядов в основную битву Запада и Востока.

Как и европейские крестьян века назад, христианство всерьез поддерживает нижний класс китайцев, поднявший на флаг послушание пред Богом, а не династией Цин. Но средний и верхний класс его не принимает. Это неприятие христианства лишь укрепляется с Восстанием Тайпинов, строгих христиан – по-своему. Подавляющее большинство вампиров Двора Нефрита разделяет четкий взгляд книжников и традиционалистов на христианство.

Доходы Двора в то время зависят от Тайпинов, битвы с которыми проходят в его владениях. В этот период гибнут миллионы китайцев, что вынуждает Двор Нефрита обратиться за помощью во Двор Крови для выживания. Пока Двор Нефрита бьется за выживание, появляются новые призраки и Чин-мей. Но хуже, наверное, то, что поддержка Кин-дзин Тайпинов приводит к значительным разрушениям древних храмов и священных мест.

Предок Нефрита – Мудрая Многоножка Го Шань-тан. До впечатляющего исчезновения Предка Огня, Пяти Земных Сезонов, большая часть населения Двора Нефрита не видит проблем в Предке-Многоножке. Предка Нефрита поддерживают влиятельные Семьи с уважаемыми Многоножками, и сторонние наблюдатели рассказывают о дружности Многоножек Двора Нефрита. Дхарма кажется подходящей для индивидуального стремления к просветлению, потому работа стольких Пустых Тростников в относительной гармонии некоторых беспокоит.

История Двора Нефрита

Подобно Двору Огня, Двор Нефрита был знаком с иноземцами еще до 19 века. В те времена христианские миссионеры нарушали официальные эдикты, запрещающие проповедование или странствование по Китаю. Миссионеры пересекали границы страны и устраивали тайные храмы и приходы, что стало все популярнее с ходом времени.

Несмотря на наказания, указанные в эдиктах, те, кто хочет знать больше о христианстве или Западе, найдет способ их обойти. Даже правительство нарушает свои

эдикты. В те времена в Пекине живут и проповедуют иезуиты, и они - самые распространенные миссионеры. В отличие от вездесущих буддийских мудрых мужчин и женщин, иезуиты крайне хорошо образованны. Они учат не только христианству, но и Западным наукам, математике, логике, философии, истории и астрономии. Они, также, прилагают значительные усилия, чтобы обратить высшие классы в христианство.

Но не каждый иезуит с небольшим приходом так прост, как кажется. Многие Ласомбра, Тремеры, Малкавианы и Бруха стремятся проникнуть в центральный Китай ради знаний и обращенных, но их судьба, в основном, определяется на локальном уровне. Подобно Двору Плоти, некоторые книжники Двора Нефрита не стремятся истреблять всех Кин-дзин, хотя некоторые оккультисты из Тигров-Дьяволов предпочитают изучать этих заморских демонов, растягивая их на раскалённой дыбе. К счастью, некоторые открыто настроенные Мандарины встречают Шабашитов, которые следуют Путями Просветления, и начинают осторожные диалоги, чтобы узнать больше.

Но Первая Опиумная Война, из-за реакции на Запад и Кин-дзин, осложняет редкие попытки установить взаимопонимание. Мнение Ван Гуй в целом склоняется к тому, что все европейцы – некультурные дикари. Местные Предки начинают «расследовать» тех Гуй Жэнь, которые ведут дела с Кин-дзин, объявив многих акума. Некоторые Семьи из впадающего в хаос Двора Огня мигрируют на север в Нефрит, стремясь к стабильности и выживанию, но рост численности Ван Гуй тяжело ложится на ресурсы и разжигает внутренние схватки за влияние. Миссионеры Кин-дзин вынуждены бороться за свои не-жизни, так как местные У используют ситуацию, чтобы отомстить под шумок.

Восстание Тайпинов завершает недолгий период покоя и порядка, установившийся после подписания Нанкинского договора. Центральный Китай становится полем битвы, и никакое количество Семей не помогает против численного преимущества Тайпинов. Орда фанатиков разрушает буддийские и даосские храмы – и Алые Ширмы Ван Гуй – и восполняет потери за счет обращенных из низших классов. Очень скоро местные Предки давят на Предка Нефрита, чтобы тот попросил о помощи – и придет она от Двора Крови.

Двору Нефрита нужна помощь - как со смертными, так и сверхъестественным. В Мирах Инь творится полный беспорядок, а призраки появляются с угрожающей скоростью – и среди них недавно умершие христиане, ожидавшие Небес. Восстание дает множество поводов для Второго Дыхания, и потому значительно возрастает число случаев нападения неконтролируемых Чин-мей. Многие Ван Гуй Двора Нефрита опасаются, что акума найдут Чин-мей раньше их.

Помимо того, проблемы доставляет и Общество Разбойников и Дьяволов, Свергающих Прогнившие Династии. Общество видит Восстание Тайпинов знаком того, что Небо отобрало Мандат Ада. Пока Тайпины занимаются учреждениями смертных, Общество работает по местным Дворам Гуй-дзин. Согласно их убеждению, неудачи и загнивание Династии Цин – лишь симптом утраты лидерства Квинконсом. Некоторые У Общества тайно нападают на членов и учреждения Двора Нефрита, вроде храмов, в то время, как другие Семьи предпринимают против него тайные действия (шпионаж, шантаж, убийства и так далее). Большинство Тигров-Дьяволов, верных Двору Нефрита, сражается с Обществом Разбойников не хуже представителей других Дхарм, но некоторые Общество поддерживают.

По ходу Восстания Двор Нефрита обнаруживает, что не может заложить основания для долговременной стабильности в регионе, так как во многих городах на его территории смертные лидеры могут, до падения власти Тайпинов, смениться несколько раз. Как

только Восстание подавляется, пред Двором встает вопрос восстановления своего благосостояния и влияния – трудная задача, мягко говоря.

Когда разбирают последствия, многие склонные к самоанализу члены Двора впадают в серьезное духовное расстройство. Христианство Тайпинов - одна из причин их продолжительных успехов. Ван Гуй, следующие ортодоксальным Дхармам, определенно не учитывают опасности этой религии. Из этого является невысказанный вопрос – а не слабее ли китайская культура и мышление западных?

Этот сложный вопрос и рождает одновременно неприязнь и интерес к Западному мышлению – что только усиливается после Пекинской конвенции. По ее условиям ряд других городов на Янцзы открывается для иностранцев, а Западным миссионерам гарантируется защита. Эти перемены вызывают немало волнений во Дворе Нефрита, так как его обитатели сталкиваются с той же неопределенностью, что и Дворы Плоти, Огня и Крови.

Истории Двора Нефрита

Двор Нефрита служит духовным центром Квинконса, и его репутация привлекает величайших философов и теологов. В течение всего 19 века местные Ван Гуй видят плотный поток пилигримов Гуй Жэнь, побежденных иностранцами, предсказывающих неминуемое наступление Шестой Эпохи. Если иноземные идеи – предвестники поворота Колеса Эпох, то какие же шансы есть у простых учеников, Дзин и даже Мандаринов достигнуть Сотни Облаков до этого момента? Некоторые Ван Гуй, страдая от этого кризиса веры, в отчаянии обращаются к Повелителям Яма.

Рассказчики могут создать множество историй вокруг духовного кризиса. Самые простые истории вовлекают акума. Будь то новые слуги Йоми среди беженцев из Двора Огня или недавние Чин-мей, явившиеся во время Восстания Тайпинов, истребление влияния Преисподен в Квинконсе требует много сил Двора Нефрита. Более традиционные истории черпаются из целого списка политических проблем. Отчаянно требуются вампиры Двора Нефрита с опытом духовных учителей, и за их время и внимание могут начаться Сумеречные Войны. Обладающие неоспоримыми качествами духовных лидеров могут обрести немалые богатства от своего патронажа, но любые угрозы этим качествам, реальные или воображаемые, могут ослабить поток богатых даров и восхвалений… Насколько далеко зайдет У при защите своей чести ученых и духовной репутации?

Упоминание миссионеров Кин-дзин легко ведет к совместной истории. Может быть, персонажи – прямолинейные и традиционные Ван Гуй, что превращает Кин-дзин в достаточно могущественных противников? А если персонажи достаточно прогрессивны, то они могут оказаться защищающими Кин-дзин от других. Как бы то ни было, у миссионеров, скорее всего, будет множество местной паствы, слепой в поклонении и привыкшей к страданиям, а у самих Кин-дзин могут оказаться знания, которые могут быть интересны Ван Гуй.

Общество Разбойников и Дьяволов, Свергающих Прогнившие Династии может добавить к хронике боевые истории. Хоть христиане и не их цель, они верят, что династия Цин более не подходит для власти над Китаем. Общество – оппортунисты, они следуют за Тайпинами, позволяя смертным сделать большую часть работы. Само Общество – готовые противники для персонажей, но рисковые Рассказчики могут создать хронику, поддерживающую Общество. Может быть, персонажи получат над Обществом контроль и

приведут его к победе, свергнув текущие династию Цин и глав Квинконса, фундаментально повлияв на ход истории Китая.

Вариант для любителей заговоров включает Восстание Тайпинов. Хоть их христианство и тревожит впоследствии христиан Запада, изначально они поддерживают бунтовщиков. Что если могущественное объединение Кин-дзин - христиан предоставит значительную финансовую и сверхъестественную поддержку (вроде витэ для Упырей) Тайпинам? Персонажи могут начать с простой защитой города от Тайпинов, и понемногу раскрывать заговор Кин-дзин, который, в преследовании «Триады» Кин-дзин, приведет их в отдаленные города, вроде Шанхая или Кантона.

Двор Кости

Двор Кости резко отличается от других Дворов Квинконса. Его территории в Китае самые большие – и малонаселенные. Между городами – большие расстояния, и Западные компании и люди отсутствуют там практически весь 19 век. Очень немногое в сфере влияния Двора может привлечь Западного торговца. Чай, шелк и фарфор – главные интересы иностранцев, а их в значительно больших количествах производят в других частях страны. Даже после 1860 года, когда христианские миссионеры получают право на свободное перемещение, в западном Китае европейцы редки.

Двор Кости более рыхл, чем другие Дворы, а расстояния между городами дают местным Дворам определенную автономию. Из-за такой изолированности несложно найти Дворы, состоящие исключительно из Бьющихся Драконов или даже подчиняющиеся местным духам Инь. Во Дворе Кости широко распространено путешествие по Драконьим Потокам, особенно если в месте назначения благоприятное соединение этих Линий, и потому значительное большинство знакомо с обрядом Зачаровывания Нефрита.

Для Двора Кости политика и цели династии Цин вторичны и даже третичны. Многие города не следуют повседневной жизни большинства традиционных городов Китая. Их повседневная торговля может быть легко представлена странствующими пастухами, прибывающими к окраинам города ради готовых изделий. Многие места остаются весьма замкнутыми и медленно привыкающими к современности. Это же верно для местных Ван Гуй, для которых отдаленность от остального Квинконса делает его политику и культуру менее важной. Шэнь и местные духи волнуют Гуй-дзин Двора Кости гораздо больше, так как их влияние гораздо более быстро и непосредственно.

История Двора Кости

Одно постоянное во Дворе Кости – Предок и Костяной Цветок Ку Цзу, которая пришла к власти долго до начала 19 века, и будет властвовать и после него. Ее ледяная хватка означает, что ее министров и интересы окружает обычное политиканство Августейших Дворов, но Ку Цзу остаётся в стороне от всего этого, интересуясь лишь Библиотекой Кости и мифической горой Меру.

Еще до начала 19 века Двор Кости заключил долгосрочный договор с местными Дворами Зверей, известное, как Соглашение Благородных Дьяволов и Зверей. В конце 18 века дипломаты Ван Гуй и Сюн Жэнь собрались на нейтральной территории в Сычуани, чтобы его пересмотреть. Сюн Жэнь пожаловались на то, что Ван Гуй ослабили ряд Драконьих Гнезд. Двор Кости отклонил обвинения, но Свирепый Народ привел духов Инь и Ян, как свидетелей. Когда Сюн Жэнь потребовали контроля над Гнездами, посланники Двора Кости твердо отказали. Оборотни ушли, готовясь к войне.

Девятнадцатый век начинается с того, что ни одна сторона не занимает выигрышного положения после десяти лет боев. Многие Дворы Ван Гуй получили сообщение о разрыве Соглашения слишком поздно, и понесли тяжелые потери после неожиданных атак Сюн Жэнь. В свою очередь, Двор Кости обратился за помощью могущественных фэн-ши[6], которые ослабили и иссушили ряд Драконьих Потоков, ведущих к некоторым логовам Сюн Жэнь. Духи же поддерживали обе стороны, следуя договорам о взаимопомощи.

Одно преимущество этой войны – обнаружение и уничтожение ряда осквернённых Гнезд. В особых случаях Ван Гуй и Сюн Жэнь заключают временное перемирие, чтобы избавиться от особенно сильно осквернённого Гнезда. К сожалению, многие Гнезда разрушаются, а грандиозные траты Ци вызывают искажения в естественных потоках. По Драконьим Потокам проносятся Бури Инь и Ян, поглощая и уничтожая слабые Гнезда поблизости.

Победителя в этой войне нет – после десятилетия боев обе стороны просто истощают себя и не могут продолжать. Номинально, побеждают Сюн Жэнь, захватившие ряд ключевых Драконьих Гнезд. Хоть во время конфликта Предок Кости держится в стороне, «поражением» она огорчена и казнит несколько Ван Гуй за некомпетентность.

Первая Опиумная при Дворе Кости почти не замечена. Хоть они и получают известия от других Дворов, на изолированный регион это не влияет. Книжники Библиотеки Кости начинают поиск информации, совпадающей с новостями о Кин-дзин. Но обнаруживают, что в их данных есть пробелы, и отправляют несколько У тайно собирать информацию. Одни Семьи отправляются в недавно открытые торговые порты, чтобы получать информацию из первых рук, а другие просто воруют книги из библиотек по всему Китаю. Предок Кости, стремящаяся сделать Библиотеку Кости величайшим хранилищем знаний о сверхъестественном в Срединном Царстве, оправдывает воровство тем, что знания попадают в руки тех, кто лучше всего подходит для их хранения. Некоторые рациональные Семьи в поисках информации о Кин-дзин едут в Индию, вспомнив истории о боях тамошних Гуй-дзин из еретических Дхарм с коренными Кин-дзин.

Восстания Тайпинов и мусульман касаются Двор Кости больше. Бои с Тайпинами захватывают Цин и Двор Крови, и редкий чиновник имеет достаточно времени, чтобы обращать внимание на «пограничные провинции» Двора Кости. Что более важно, сокращается императорское довольствие, что приводит к голоду и нищете. Эффективность местных Алых Ширм страдает от сокращения фондов, заставляя местных пешек самостоятельно поддерживать свое влияние и обеспечение.

Вторичный, но не менее важный результат этих двух восстаний – неожиданно большой рост числа призраков. Китаю ведомы крупномасштабные битвы, но современное оружие приводит к неслыханным доселе потерям. Чиновничество Желтых Источников сражается за порядок, а оппортунисты из числа Нефритовых Цензоров используют новых призраков, чтобы пожинать огромные богатства. Хоть это и обычно во время войн, политический ландшафт становится нестабильным, влияя на тех Ван Гуй, чьи доходы завязаны на Миры Инь. Неуверенные, какой губернатор или судья обретет силу, Семьи стараются ублажить всех, что позволяет умным призракам натравить одни У на другие в

---

[6] Практик Фэн-Шуй.

Сумеречных Войнах. Появление все большего числа призраков мусульман так же усиливает напряжение.

Мусульмане среди Ван Гуй редки, но все же появляются во время Восстаний Мусульман. Изолированность Двора Кости хранит эти страдающие души и их взгляды, хотя многие из них становятся охотниками на демонов и несут хаос в отдаленные дворы во время Восстания Мусульман. Большая часть Гуй Жэнь – мусульман следуют Дхарме Пламя Возрождающегося Феникса. Один из дворов на дальних границах Двора Кости полностью состоит из таких еретиков и их мусульманских последователей. Известные, как Дети Пламенной Милости Аллаха (Survivors of Allah`s Fiery Mercy), этот двор управляет большей частью мусульманского сопротивления с помощью странных духов Ближнего Востока.

После Восстаний Тайпинов и Мусульман Двор Кости погружается в свои традиционные задачи – вроде поиска информации, которая позволит обрести преимущество перед Кин-дзин. Проблема в том, что по мнению других вампиров Квинконса, ответ у них уже есть. Семьи, защищающие и хранящие Библиотеку, оказываются в сложном положении – борьба за ограниченные ресурсы Библиотеки разгорается, и каждая пришедшая Семья считает, свою миссию важнейшей. Некоторые гости – лишь ученики, и их можно держать в узде. Другие же Семьи целиком состоят из могущественных и уважаемых Мандаринов, которые привыкли получать, что хотят. Чунцин тоже сталкивается с перенаселением из-за приезжающих Семей, что заставляет Предка Кости ограничивать число посетителей, дабы не предотвратить нестроение. Непорядочные Семьи в «списке ожидающих» пытаются ускорить свое попадание в Библиотеку, провоцируя проблемы на территориях других Семей, чтобы те быстрее ушли и освободили место.

Христианские миссионеры начинают проникать и в этот регион, но Каиниты, которые достаточно отважны и безрассудны, чтобы сунуться туда, дорого платят за свою ошибку. Одно из преимуществ «пограничья» - сложности со строгим следованием эдиктам Цин. Да и на мандаринском тут едва говорят, что усложняет общение. Фактически, ни один Кин-дзин не выживает в городах Двора Кости больше года, и хоть союзники погибшего Каинита могут быть разъярены его смертью, банальная логистика не позволяет эффективной реакции.

Меры веса, длины, валюта и цены

Вес

1 лян (таэль) – 1,33 английских унции или 37,7 грамма

16 лян – 1 цзинь, 1,33 фунта или 604,79 грамм

100 цзиней – 1 дань, 133 фунта или 60,38 килограмм

Длина

1 цунь – 1,4 дюйма или 3,3 сантиметра

10 цуней – 1 чи, 14,1 дюйма или 33,3 сантиметра

10 чи – 1 чжан

180 чжан – 1 ли, 0,33 британских мили или 0,5 километра. Обычная мера сухопутных расстояний.

Площадь

1 му – 0,166 акра или 0,055 гектара

Валюта

Стандартная денежная единица – таэль или лян, состоящий из унции серебра в форме овального слитка. Меньшие суммы измеряются в медных монетах, которые называются цянь. 1 лян стоит от 1000 до 1500 цянь, в зависимости от состояния рынка.

Цены

Участок хорошей земли, хороший год – 10000 цянь за 1 му

Участок хорошей земли, плохой год – 1000 цянь за 1 му

Участок плохой земли, хороший год – 3000-4000 цянь за 1 му

Участок плохой земли, плохой год – 300-400 цянь за 1 му

Аренда первоклассного участка – 500 цянь за 1 му

Аренда среднекачественного участка – 400 цянь за 1 му

Аренда плохого участка – 300 цянь за 1 му

Жалование слуги в домовладении князя – 4 ляна монетой и зерном в месяц

Жалование кадрового солдата – 2 ляна в месяц и рисовый паек

Жалование сельскохозяйственного работника в период урожая – 100 цянь в день

Жалование сельскохозяйственного работника вне сезона – 70-80 цянь в день

Аренда комнаты – 150-200 цянь в месяц

Паек ополченца – 50 цянь в день

Паек инструктора ополченцев – 200 цянь в день

Паек кадрового солдата – 150 цянь в день

Нож – 500 цянь

1 фут белого хлопчатобумажного полотна – 100 цянь

Подросток 14 лет – 4000 цянь

Мальчик 11 лет – 1000 цянь

Женщина – 10000 цянь

Истории Двора Кости

Двор Кости удален от основных событий этого века. Потому он подходит для «традиционных» хроник, без тех проблем и идей, которые принесены Западом. Рассказчики, которые не хотят терять темы Запада, но желают проводить хроники во Дворе Кости, могут использовать следующие варианты.

Семья ваших персонажей может быть создана при Дворе, чтобы отправиться в другие китайские или даже индийские города, чтобы добыть новые Западные знания или информацию о Кин-дзин. Но общение с местными Семьями может оказаться опасным, если персонажи не будут знать о местных обычаях и ненамеренно оскорбят кого-то важного. Местная сверхъестественная среда тоже может представлять угрозу, если не суметь обратиться к духу с должным уважением.

Будущее Ку Цзу, Предка Кости, определено вплоть до 21 века. Большая часть политических дрязг Двора проходит уровнями ниже ее позиции. Престиж Двора лежит в Библиотеке Кости, и попасть в Семью, которая хранит и охраняет Библиотеку – означает войти в местную политическую и социальную элиту.

Другой способ обретения престижа – делать «значительные» вклады в Библиотеку, вроде риска своей не-жизнью ради «обретения» ценных артефактов или текстов. Для истинно храбрых (и глупых) экспедиция на священную гору Меру – гарантированный способ обрести славу. Большая часть Семей с Меру не возвращается, но кому удается вернуться с сокровищами предположительно оттуда, сразу становятся знаменитостями. Нельзя точно узнать, действительно ли торжествующая Семья достигла этого священного места, а фокус весь кроется в том, чтобы предъявить артефакты, которые сложно классифицировать или как-либо идентифицировать. Умные Семьи часто извлекают пользу из сомнений, но тех, кто лгал о своих достижениях, ждет смерть, если их ложь вскроется.

Хоть большая часть столкновений с Сюн Жэнь происходят в начале века, нет причин, по которым Рассказчик не может ввести Свирепый Народ в борьбу за местные Гнезда. Также возможны и общие истории, в которых Ван Гуй и Сюн Жэнь объединяются против сил Йоми или Кин-дзин.

Начинающая Семья может, также, взять власть в городе, так как в некоторых двора вампиров может и не быть. Многие местные смертные лидеры находятся в отчаянном положении, так как имперские налоги тратятся на борьбу с Восстанием Тайпинов. К счастью, Семьи с внешними ресурсами могут успокоить голод и беспорядки, часто поддерживая лидеров небольших крестьянских восстаний. В городах, где Ван Гуй уже есть, Восстания Тайпинов и Мусульман могут дать возможность для лишения текущих лидеров города власти. Некоторые Семьи, могут даже отправиться во Двор Крови и и получить поддержку тамошних Мандаринов, чтобы города в западном Китае получили меньше государственной поддержки, чем обычно, что помогло бы захватить их.

Если хроника ориентируется на Миры Инь, то непорядочные Ван Гуй могут спровоцировать кровавые конфликты, чтобы союзные Нефритовые Цензоры или судьи могли обрести больше душ. Так как во Дворе Кости доминируют Костяные Цветы, положение в Мире Инь может определить и социальный статус.

Общество

Большая часть Ван Гуй обитает в городах Китая. Хоть Второе Дыхание навсегда выводит их из активной культуры смертных, они все же погружены в нее ночами. Чтобы вести хроники по Китаю 19 века, Рассказчик и игроки должны хорошо это общество понимать.

Правительство

Китайская политическая система начинается с императора – Сына Неба и полубога, соединяющего Небо и Землю. Хоть с ходом истории власть императора меняется очень значительно, сама система меняется мало.

Каждый день император получает от региональных и столичных чиновников до 100 писем, каждое из которых требует его личного внимания. Император часто работает от рассвета до поздней ночи, отвечая на эти письма и давая аудиенции, когда не надо проводить церемонии, большая часть которых – ритуалы во славу Небес ради всей страны.

Символы и внешние атрибуты императора священны, и неправильное их использование – серьезное преступление. Император всегда пишет красными чернилами, чиновники черными, а желтый это цвет императора – и всем прочим этот цвет в одежде запрещен. Династия Цин вышла из маньчжур. Император, высшие чиновники и полководцы используют маньчжурский язык, как секретный код.

Ниже императора находятся шесть министерств или Советов, которые защищают национальные интересы и возглавляются министрами, у которых мало прямого влияния на события. Но престиж поста часто компенсирует нехватку прямой власти, так как престиж министра часто может влиять на положение министерства.

Совет Гражданских Назначений на высочайшем уровне надзирает за системой государственных экзаменов и управляет общим движением и повышениями чиновников Цин. Совет Выручки занимается сбором и распространением налогов. Совет Обрядов следит, чтобы все обряды проводились правильно. Совет Войны служит связью между гражданскими и военными, которые находятся вне центрального правительства. Совет Наказаний следит за провинциями и судьями, а Совет Работ (самый большой из шести) управляет всеми общественными работами, проходящими в Китае. Связь между министрами и работниками Советов плоха, что подрывает их общую эффективность.

Наместники управляют несколькими провинциями – как правило двумя, но иногда и тремя. Их основная задача – управлять гражданскими и военными чиновниками, с правом повышать и понижать гражданских управляющих и давать рекомендации относительно военных командиров. Наместники должны регулярно докладывать о финансовом состоянии их провинций, и, в большинстве случаев, являются высшими судьями на своих землях.

Губернаторы – истинная основа власти династии Цин. Они не изолированы от населения Запретного Города, но в своих провинциях почти всемогущи, занимаясь тем же, что и наместники, но в меньшем масштабе. Также, они ответственны за сбор налогов и проведение государственных экзаменов в своих провинциях. Они управляют сбором зерновых, собирая пшеницу и рис, и распределяя их по чиновникам в качестве части

жалования. Также они ведают использованием и распространением соли. Как и наместники, они ведают назначением чиновников в своих провинциях.

Чиновники в провинциях имеют мало прямой власти, за исключением советников, но облегчают работу губернаторов. Губернатор может назначить любое их число, но, как правило, чиновников немного – из практических соображений. Обычны казначейские чиновники, ответственные за финансы провинции и проведение аудита каждые 10 лет. Они, также, отвечают за распространение по провинции императорских указов. Судейские ведают почтовой системой провинции, оценивают пригодность и эффективность местных судей, а также помогают в проведении государственных экзаменов. Чиновники от образования ведают местными школами, где готовят кандидатов на экзамены.

Провинции обычно состоят из четырех или пяти префектур, называемых *дао*, которые управляются префектами или *даотаями*. У даотаев множество задач и ответственности. Как и губернаторы, они ответственны за сбор налогов и зерна (опять же, в меньшем масштабе), а также занимаются ирригационными работами, связью и дипломатией в небольших объемах. Во время Движения Самоусиления даотаи проводят экономическую модернизацию и военные реформы.

Каждая префектура делится на две или три субпрефектуры, которые состоят из округов. И хоть субпрефекты наблюдают за всем, часто они просто помощники при даотаях. Ниже субпрефектур, в самом низу цинского деления лежит уезд. От трех до пяти уездов составляют округ, который возглавляет магистрат, он же судья или *сяньчжи*. Судьи – это чиновники Цин, которые больше всего управляют населением Китая, в отличие от других чиновников, и под их надзором находится от 100000 до 250000 человек, в зависимости от региона. Судьи, более чем иные чиновники, являются эдакими «мини-императорами», исполняющими гражданские и религиозные обязанности, и служащие ролевой моделью для своих округов – воплощением достойного, образованного конфуцианца.

Обязанности судьи шире, чем у любого другого чиновника. Уже описанные обязанности чиновников Цин так же принадлежат и судье, но на местном уровне. Судьи проводят религиозные обряды для округов во время важных праздников.

Сяньчжи помогают сотни клерков и помощников, хотя самые важные из них – личные секретари или *мую*. Мую имеют ученые степени, но не реальную власть в администрации. Ниже их клерки – простолюдины без степени и надежды на продвижение в чиновничьей иерархии, но имеющие какую-то долю престижа от своей работы. Нижайшая властная позиция – это *ямынь*, где работают сборщики налогов, гонцы, полицейские и охранники тюрем. Хоть они иногда и именуются цзяньминь («недостойные»), они часто достаточно влиятельны, благодаря сбору «неофициальных вознаграждений».

Местное судебное управление использует Шесть Советов в Пекине как ролевую модель, с тем же уровнем престижа у каждого Совета. Мую часто возглавляют эти Советы, и борьба за места во главе отчаянна, так как это один из немногих способов попасть на глаза даотаю или префекту.

Вне чиновничества Цин находятся главы городов и деревень. Хоть главы и избираются местными жителями, судьи часто вмешиваются в выборы, неофициально поддерживая некоторых кандидатов. Главы регулярно подают судьям доклады и могут быть наказаны из-за недоимок или проблем в их общинах. Несмотря на это, этот пост

имеет свой небольшой престиж. И это привлекает многих людей, хоть городские и деревенские главы редко имеют степени.

Система экзаменов

В цинском Китае успех и богатства ждут лишь тех, кто получает степени на государственных экзаменах. Тем не менее, именно эта система и стоит за культурной и социальной негибкостью, подавляющей модернизацию в Китае весь 19 век. Она поощряет стагнацию, требуя лишь заучивать классические тексты и пересказывать исторические комментарии. Свободомыслие же не поощряется.

Государственные экзамены проверяют знакомство с классическими текстами конфуцианства, заставляя учеников заучивать *цяньцзывэнь*[7], «текст в тысячу знаков», перед тем, как переходить к Четверокнижию[8] и Пятиканонию[9]. Затем следует соревнование в каллиграфии и поэзии, согласно требованиям к восьмичленному сочинению[10]. Также, экзамены требуют знаний традиционных комментариев и истории. Изучение лучших ответов из предыдущих экзаменов стоит дорого, но достаточно обычно.

Экзамены проходят в три этапа, согласно территориальному уровню. Локальные экзамены проходят два раза каждые три года, и состоят из *сянькао* (уездный уровень), *фукао* (уровень префектуры) и *шэнъюань* (уровень провинции). При получении степени шэнъюаня (или сюцая) ученик получает звание «государственного студента». Тем не менее, для большинства студентов титул шэнъюаня является пределом возможного.

Экзамены уровня провинций проходят раз в три года и требуют, чтобы у экзаменующегося был ранг шэнъюаня. Те, кто их сдает, получает ранг *цзюйжэней* («рекомендованных людей»). Последние экзамены - столичного уровня, проводятся в Пекине и требуют от соискателя ранга цзюйжэня. Те, кто его сдает, становятся цзиньши («высший ученый»). Лучшие цзиньши проходят дополнительный экзамен, *дяньши*, за которым наблюдает сам император – хотя, в сравнении с предыдущими экзаменами, это

---

7 Классический китайский мнемонический текст философского содержания, применяемый для заучивания иероглифов. Состоит из 1000 неповторяющихся иероглифов, разделённых на 125 строф, каждая из которых состоит из двух рифмующихся строк по 4 иероглифа.

8 Свод канонических текстов, избранный в XII веке философом Чжу Си как введение в конфуцианство. Как таковое, оно считалось основой классического образования вплоть до XX века, когда система экзаменов была отменена.

9 Пять классических книг китайской культуры. Является основой традиционного китайского образования.

10 Специфический для Китая эпох Мин и Цин литературный жанр, используемый только в системе государственных экзаменов, основная форма аттестации в виде текста из 8 частей. Жанр «восьмичленного» сочинения был чрезвычайно формализованным, предполагая, в первую очередь, рассуждение на одну из тем Пятиканония и Четверокнижия с каноническими комментариями Чжу Си. Предполагалось соблюдение архаического литературного стиля (гувэнь) с аллюзиями и изобильным параллелизмом. Данный текст, кроме того, был ограничен в общем числе знаков и использовании некоторых слов и выражений, считавшихся «оскорбительными» для общественной морали и Высочайшего присутствия. Рассуждения на темы современности строго воспрещались: все исторические аллюзии должны были относиться ко времени, предшествующему кончине Мэн-цзы (289 г. до н. э.).

лишь формальность. Лучшие из тех, кто проходит дяньши, поступают в академию Ханьлинь, что обеспечивает быстрый политический и чиновничий рост.

За исключением дяньши, все экзамены проходят по одному образцу. Они состоят из трех сессий по 24 часа каждая. Экзаменующиеся берут с собой в индивидуальные кабинки еду и воду, и не выходят до следующего дня. Одна сессия посвящается классическим текстам, другая – рассуждениям, а третья – политическим вопросам. Причем сессия о классике самая важная.

Суровой эту систему делают квоты для студентов и ограниченное число рангов. В провинциях распределяется только от 15 до 25 званий цзиньши – при том, что за три года цзюйжэнями становится 15 тысяч человек, а шэнъюанями – 25 тысяч человек. Всю историю Китая систему экзаменов сотрясают скандалы об обманах и подлогах. И 19 век исключением не становится.

Помимо квот, есть и другое бутылочное горлышко. Хоть в любой год и существует миллион имеющих степени, в чиновничестве есть только 20 тысяч мест. Цзиньши обычно занимают места в провинциях или префектурах на средних уровнях власти. Цзиньши столичного уровня часто получают широко распространенные обязанности, вроде регистратора в Великом Секретариате или вице-уполномоченного в Совете Связи. Цзиньши могут стать и судьями, в то время, как цзюйжэни занимают позиции мую и другие младшие посты. Шэнъюани обычно не входят в состав чиновничества, а являются «нетитулованным дворянством» со считанными привилегиями и простой работой, вроде учителей или гувернеров – как говорится, «пашут кистью для письма».

Хоть чиновничья власть и значительна, в системе встроены ограничители, чтобы избежать злоупотреблений. В Цин чиновников каждые три года переводят на новое место, чтобы чиновник не стал слишком коррумпированным или связанным с определенным регионом. Хоть это и сдерживает влияние государственных чиновников, клерки и служащие ямыней обретают значительные богатства. Чиновники могут иногда изменять или отменять назначение на определённый пост – когда, например, богатые семьи покупают должности, хотя чиновникам и не полагается служить в родных городах или регионах, чтобы избежать пристрастности.

Ранги и жалование в чиновничестве Цин

Титул	**Жалование (в лянах/данях риса)**
Принц крови	10000/5000
Князь	700/350
Маркиз	610/305
Граф	510/255
Виконт	410/205
Барон	310/155
Государственный чиновник, ранг 1А-1Б	180/90

Государственный чиновник, ранг 2А-2Б (генерал-губернатор)	155/78
Государственный чиновник, ранг 3А-3Б (губернатор)	130/65
Государственный чиновник, ранг 4А-4Б (префект)	105/52
Государственный чиновник, ранг 5А-5Б (субпрефект)	80/40
Государственный чиновник, ранг 6А-6Б (заместитель субпрефекта)	60/30
Государственный чиновник, ранг 7А-7Б (судья)	45/22
Государственный чиновник, ранг 8А-8Б (личный секретарь)	40/20
Государственный чиновник, ранг 9А	33/16
Государственный чиновник, ранг 9Б	31/15

Иногда жалованию прибавляют доплаты *янлянь* («для питания честности»), которые могли варьироваться от 13000 до 20000 лян для чиновников ранга 2А, до 410-2000 лян у чиновников ранга 7А. И размеры жалования не учитывают неофициальные вознаграждения или подарки, получаемые за счет гуаньси.

Классы общества империи Цин

Для китайцев очень важны разные уровни общества и положение каждого человека. Запад поощряет индивидуальность и разные отдельные связи с людьми и организациями. Но в Китае человек находится посреди огромной паутины взаимосвязанных отношений и обязательств, которые, в основном, управляются двумя принципами – *бао* и *гуаньси*.

Общество скрупулезно изучает и оценивает бао («взаимность») всех китайских мужчин и женщин. Для человека важно избегать питания *бэньцин* («человеческих чувств») к другим, от чего и спасает бао. Гуаньси – это способы, которыми человек поддерживает бао и бэньцин. Это незримая, выстроенная сеть личных отношений и всеобъемлющее руководство общественного поведения. За всю жизнь человек может выработать множество гуаньси, включая *циньшу гуаньси* (на основе родства), *иньцинь гуаньси* (на основе законов), *шии гуаньси* (семейной дружбы) и *тунляо гуаньси* (бюрократии). Важность гуаньси в том, что они укрепляют взаимоотношения между людьми с разными статусами, поэтому, когда люди участвуют в гуаньси, предоставляемые ими подарки и услуги подтверждают их статус и взаимоотношения между ними. Также, гуаньси делают поведение предсказуемым, и потому служит источником комфорта. Стоящим ниже по статусу не нужно думать, как им вести себя в присутствии тех, кто статусом выше, так как гуаньси подскажет ответ.

На вершине общества Цин находится наследное дворянство. Большая их часть – из имперских кланов, так или иначе связанных с императором, и в 19 веке почти все они – из маньчжур. Государственные или военные чиновники за выдающиеся заслуги тоже могут получить титул, но случается такое редко. У дворян множество привилегий, обычных по дворянским стандартам Запада, вроде назначения на чиновничьи посты в столице, и не имеют особых проблем с покупкой должностей. Так как центральное чиновничество ведет

большую часть дел империи, дворянство этой эпохи в основном предается досугу и наукам.

Государственные чиновники всех уровней занимают следующий уровень общества. От генерал-губернаторов и чиновников двора до уездных мую, члены цинского чиновничества считаются образцом конфуцианского человека. В этой среде чиновников разных уровней выделяет уникальная официальная одежда и символика Советов. Чиновникам ранга 1А полагается шапка с рубиновым шариком, нашивка с белым журавлем и нефритовая пряжка с рубинами для пояса. Чиновники ранга 9А носят шапку с серебряным шариком, нашивку с белохвостой сойкой и пряжку для пояса из бычьего рога. Чиновничество тщательно следит за стилем одежды и сурово карает тех, кто одевается «не по форме».

Между чиновниками и простолюдинами находится особая группа образованного нетитулованного дворянства. Эти держатели ранга не входят в состав чиновничества, но престиж этого сословия часто таков же, как у самого младшего чиновничества. Они носят одежды из золотой или серебряной парчи с замысловатой вышивкой, обычно запрещенной для простолюдинов, и обладают некоторыми правами благодаря своей образованности. Их не подвергают телесным наказаниям, за исключением смертной казни, а также они освобождаются от общественных работ и службы. А простолюдины не могут вызывать их в качестве свидетелей.

Самым же важным их преимуществом является почти свободный доступ к чиновникам Цин. Они используют тунляо гуаньси («того же года»), при общении с чиновниками, но лишь с теми, кто сдавал экзамены в том же году – что, однако, полезно в большинстве ситуаций. В целом, шэнъюани аналогичны европейскому малоземельному дворянству, и большая часть их дохода идет из предоставления услуг неофициальных должностных лиц. Они управляют школами, организовывают ополчение и общественные работы, и часто становятся арбитрами при небольших разногласиях. Также они собирают налоги и передают их вышестоящим чиновникам.

Простолюдины – большая часть населения Китая, и делятся на ряд классов, за статусом которых следят так же строго, как и среди верхних классов. Простолюдины, по нисходящей важности, делятся на крестьян, мастеровых и купцов. В большинстве регионов крестьянство – подавляющее большинство, за исключением городов. Они же и беднейшие, почти не имеющие возможностей улучшить свое положение. Почти половина всех крестьян владеют землей, а еще четверть – арендаторы.

На севере семьи обычно имеют от 20 до 30 му земли, а на юге в среднем от 12 до 15. Этого достаточно на семью из пяти человек для пропитания и продажи остатков на рынке. У самых богатых крестьян иногда есть до 120 му земли. Владения семьи часто разбросаны по всей деревне, что вынуждает ее членов ходить по ней, чтобы обрабатывать все свои наделы. На севере чаще всего сеют пшеницу и просо, но у них часты неурожаи и голод. Рис и бобовые процветают на юге, где климат обеспечивает долгий и мягкий сезон роста, а богатые рыбой воды позволяют крестьянам увеличить свои доходы и разнообразить рацион. Ослы и мулы – распространенные тягловые животные на севере, а буйволы обычны на юге.

Хоть общество и считает мастеровых ниже крестьян, с деньгами у них получше. Средний доход ремесленника в день – 160 цянь, в то время, как на еду в день достаточно 100 цянь. Мастеровые состоят из ремесленников (плотники, кузнецы и так далее), поставщиков предметов потребления (шелк, бумага, свечи) и поставщиков услуг (врачи,

цирюльники, предсказатели, свахи). На севере они живут в глинобитных домах и спят на кроватях из нагреваемых кирпичей, а на юге строят дома из бамбука и тростника.

В самом низу простолюдинов – купцы, низкий статус которых компенсируется богатством. Литература и популярная культура описывает купцов как неразборчивых в средствах и паразитов, но эти характеристики давят на мышление многих торговцев, заставляя их создавать гуаньси чаще, чем другим. Купцами могут быть просто торговцы (включая уличных разносчиков), караванщики, ростовщики или содержатели ломбардов. Все они часто обретают достаточные богатства, чтобы обрести влияние образованного нетитулованного дворянства – через подкуп на государственных экзаменах или разумное и активное использование гуаньси. Чиновники Цин иногда тоже занимаются торговлей, устанавливая связи с определенными торговыми семьями, что впоследствии дает влияние уже купцам.

В отличие от Японии, социальная мобильность в Китае – выбор многих, и вполне обычна. Самый быстрый способ подняться – получить степень, потому что ничто не запрещает подниматься от простолюдинов выше. Семьи простонародья часто многим жертвуют, чтобы один прилежный и умный сын мог пройти государственные экзамены на степень цзиньши и принести процветание всей семье.

Ниже простонародья – другие группы с небольшими шансами на подъем. Монахи, монахини и священники – еще ниже, чем купцы. В отличие от Западного священства, их Восточные коллеги в большинстве своем необразованны и невежественны, и всю жизнь проводят в исполнении религиозных обязанностей. К священству часто присоединяются сироты, а также те, кто опозорил себя и вынужден отправиться в другой город. Но низкий статус не всегда означает плохого к ним отношения, так как многие монахи и священники имеют потрясающие гуаньси с выдающимися членами общества – достаточно, чтобы обрести хороший статус.

Армия Зеленого Знамени – местное ополчение каждого региона. Также она – источник трудовых сил для общественных работ. Часто она охраняет важные правительственные здания, вроде офисов чиновников, складов и оружеен. Отношение к ним такое же, как к монахам и монахиням (кроме кризисных периодов, когда их статус растет).

В абсолютном низу социальной лестницы – цзяньминь, «недостойные». В отличие от *лянмин* («достойных»), цзяньминь исполняют самые грязные работы и услуги, как рабы, актеры, проститутки, преступники, государственные гонцы, лодочники и нищие. Работники ямыней тоже подпадают под этот статус, но, как указывалось раньше, благодаря злоупотреблениям на своих местах, они часто обретают некоторый статус.

Религиозные традиции

Ритуалы

Ритуалы и жертвоприношения – естественная часть религиозной жизни, и охватывают цвета, формы, числа, положения, музыку и жертвенные предметы. Обычной частью китайских религиозных ритуалов являются благовония, нефрит, колокола, шелк и барабаны. Сами же ритуалы делятся на три разных типа, в зависимости от региона, охватываемого ими.

Великие ритуалы проводятся только на имперском уровне. Как упоминалось ранее, большую часть времени император посвящает различным церемониям, включающим приношение жертв на благо империи. Два самых важных ритуала – это Почитание Неба, проводимый на зимнее солнцестояние и Новый Год, и Почитание Земли, который проводится в середине лета.

Средние ритуалы проводятся на уровне провинций. Ритуалы, ориентированные на землю и урожай, так же обычны, как поклонение солнцу и луне, а в праздничные священные дни восхваляют духов ветра, дождя, грома, облаков, гор и рек. Также, ритуалы проводят в честь усопших мудрецов, достойных чиновников и добродетельных жен.

Местные судьи, в обязанности которых входит проведение религиозных ритуалов, проводят самые обычные из них. На этом уровне, судья должен проводить ритуалы во славу бога войны (Гуань-ди), бога литературы (Вэньчан), бога сельского хозяйства (Шэнь-нун), Трех Властителей (Фу Си, Шэнь-нун и Хуан-ди), бога огня (Янь-ди), бога-дракона (Луншэнь) и бога города (Чэн-хуан)[11]. Бог города из этого списка – самый важный. Он равен судье в местном мире духов, а служат ему Хранители Земли в качестве мую. Кроме того, судья проводит церемонии в честь неотпетых мертвых, усмиряя их и не давая стать злыми призраками.

Буддизм

Китайский буддизм делится на четыре основные секты, которые делятся на две группы – доктринеров и практиков. Школа Лотоса (Тяньтай) и Школа Цветочной Гирлянды (Хуаянь) относятся к первым. Школа Лотоса следует Трем Истинам – Истине о Пустоте, Непостоянной Истине (которая охватывает всех живых существ от насекомых до будд) и Истине Срединного Пути. Школа Цветочной Гирлянды охватывает три взаимодополняющие пары атрибутов, которые человек должен уравновесить – специализацию и универсальность, сходство и различие, единство и разъединение.

Школы Чань и Чистой Земли относятся ко второй группе. Чань-буддизм лежит в основе японского Дзэн, а учение Чистой Земли говорит о просветлении через честный труд и веру. Это наиболее популярная и наименее требовательная форма китайского буддизма.

Даосизм

В Китае существует два типа даосизма – северный и южный. Северный даосизм известен, как секта Полного Совершенства, и представляет собой, в основном, монастырскую традицию с центром в Пекине, в монастыре Белого Облака. Последователи этой секты стремятся к совершенству, соблюдая строгую диету (в которой запрещены мясо и алкоголь), упражнения и целибат. Южный даосизм – это школа Истинного Единства, которая во многом противоположна северному даосизму. Южные даосы могут жениться и употреблять мясо и алкоголь, кроме определённых дней. Для достижения совершенства они используют магию, из-за чего торгуют зельями и оберегами, а также

---

[11] Это, скорее, титул, а не имя бога. В каждом городе в качестве Чэн-хуана почитали какого-либо деятеля, спасшего данный город или прославившегося своей службой в нём.

гадают. Иногда люди зовут их, чтобы исполнять несложные религиозные обряды, вроде проведения похорон.

Разные стадии жизни китайца

Когда китайцы достигают определённых возрастов, они проводят специальные церемонии, чтобы отметить переход в новую фазу жизни. Эти церемонии очень важны и семьи иногда влезают в большие долги, чтобы оплатить «достойную церемонию».

Рождение

Рождение ребенка – важное событие в китайском обществе. Продолжение рода важно на всех уровнях общества, потому младенцев защищают множеством оберегов и читаемых над ними молитв. Китайцы верят, что злые духи предпочитают новорожденных мальчиков девочкам, потому, чтобы оградить мальчиков от ненужного внимания духов, им иногда дают «детское имя» на первые несколько лет жизни. Личное имя ребенок получает через несколько месяцев, что дает еще одну причину для праздника, но первые два года жизни члены семьи балуют ребенка до невозможности.

В целом, семьи предпочитают мальчиков девочкам, так как род наследуется по мужской линии, а женщины считаются для большинства семей «обузой». Инфантицид через утопление – настоящая угроза для новорожденных девочек, и встречается во всех слоях общества. Богатые делают это из соблюдения достоинства, а бедные – из суровой практичности, считая, что гуманнее убить девочку, нежели подвергнуть ее жизни в бедности и позоре. Для семей, в которых не могут получить мужчин-наследников, вполне обычно покупать или усыновлять мальчиков.

Детство

Это период между 3 годами и 16, в течение которого семья внедряет инстинкт на безусловное детское подчинение. Семьи бомбардируют детей историями об исполненных долга сыновьях и дочерях, которые приносили себя в жертву ради родителей. Одна история рассказывает о мужчине, который продал себя в рабство, чтобы заплатить за достойные похороны отца. Другая – о женщине, которая кормила свою беззубую старую мать своим грудным молоком. Это чувство ответственности – самый главный источник китайской культурной стабильности, и родители стараются, чтобы дети выучили этот урок хорошо.

Мальчики из высших классов в этот период начинают свое обучение, изучая стихосложение, каллиграфию и классическую литературу, письмо, игру на музыкальных инструментах и стратегические игры. У девочек выбор меньше… вышивание и ткачество, хотя некоторых и знакомят немного с классической литературой (но это редко). В семьях маньчжуров с 6 лет девочкам начинают бинтовать ноги, из-за чего почти все китаянки проводят всю свою жизнь во внутренней части дома. Женщины часто поговаривают, что хотели бы переродится собаками, чтобы иметь больше свободы.

Общество постоянно учит детей подчиняться родителям. Согласно китайским законам, ребенок, который вредит родителям или бьет их – совершает серьезное преступление, что в некоторых суровых районах может привести к немедленной казни. Это постоянное подавление эмоций ведет к недоверию тем же страстям во взрослой жизни.

В некоторых зажиточных и богатых семьях в юношестве у мальчиков наступает период, когда вдалбливание сыновьего долга ослабевает, и они могут получить первый сексуальный опыт. Первый раз обычно бывает с проститутками, но девушки-служанки – тоже вариант. Девушки из тех же семей продолжают жизнь в затворничестве, храня добродетель.

Зрелость

Зрелость обычно отмечается свадьбой. У мужчин это происходит в период от 18 до 21 года, а девушки выходят замуж в 16-18 лет. Свадьба жизненно важна для продолжения родословной – настолько важна, что общество ожидает свадеб даже у рабов. По любви китайцы женятся редко. Любовь иногда вырастает после свадьбы, но обычны и договорные союзы. В каждой деревне есть своя сваха, чьей работой является устроение помолвок и браков.

В Китае есть три формы брака. В самой распространенной, старшей свадьбе, невеста переходит в дом мужа и перерождается там. При младшей свадьбе девочку отправляют в дом будущего жениха на 10-15 лет, в качестве «будущей невестки» семьи. Самый редкий вариант – матриархальная свадьба, когда жених живет несколько лет до свадьбы в доме невесты. Матриархальные свадьбы часто являются единственным выходом для юношей из семьи, где много сыновей.

Одной интересной частью свадьбы является верность невесты. Как только девушка переходит в дом мужа, одна должна оставить прежние семейные узы позади. Долг и обязательства перед родителями и стариками мужа становятся ее главной дочерней ответственностью, из-за чего в китайских народных сказках очень много историй о том, как злобные тещи плохо обращаются с невестками. И хоть имперский закон очень строг к женщинам в вопросах развода, они могут разводиться, если носили траур по кому-либо из родителей или стариков мужа.

В Китае также практикуется конкубинат, институт наложниц, чтобы гарантировать рождение в семье мальчика. Если наложница рожает мальчика-наследника, то матерью ребенка становится жена мужа, но не наложница. Понятно, что наложницы – постоянный источник разногласий между супругами. Муж удовлетворяет свои сексуальные желания с молоденькими наложницами, а стареющая жена растит детей практически в полном сексуальном воздержании.

Средний возраст и старость

В цинском Китае возраст очень уважаем. Когда мужчине или женщине исполняется 40 или 50 лет, они достигают среднего возраста. Многие надеются достигнуть этого возраста, имея наследника, который продолжит род, толику престижа и некоторое богатство, чтобы прожить оставшиеся годы.

Когда человеку исполняется 50 лет, то общество окружает его почтением. Празднование каждого последующего дня рождения проводится еще пышнее предыдущего. Те, что выпадают на возрастные вехи, вроде 50 или 60 лет, проводятся еще более громко. В них обязательно присутствуют темы долголетия, вроде лапши долголетия, свечей долголетия, флагов долголетия и тому подобного, отмечающего хорошее здоровье и долгую жизнь празднующего.

Развлечения и отдых

Хоть общество и поощряет важность группы и верность семье, большая часть китайского досуга проводится в одиночку. Широко практикуются кулачный бой, тайцзи и кунг-фу, хотя в верхних классах не настолько часто, как у простолюдинов. Достаточно популярны садоводство и уход за цветами, а также спокойные прогулки по саду под пение певчих птиц в клетках. Все возраста и классы любят запускать воздушных змеев и кататься на лодках по рекам и озерам, где они есть. Молодежь любит петушиные бои и бои сверчков.

На всех уровнях популярны развлечения, которые известны, как Четыре Достойных Занятия. Это рисование, каллиграфия, игра на лютне и вэйци. Последнее – это игра, известная в Японии как го, посвященная правильному расположению на расчерченной доске черных и белых камушков, с целью ее захватить.

Часто ставят представления актеры – во славу оплачивающего постановку города или для развлечения богатых семей и их гостей. Какую пьесу смотреть – обычно доверяют решать гостям, из-за чего актерам приходится заучивать дюжины популярных работ.

Игорные дома, бордели и бессчетные курильни опиума наводняют большую часть городов ради тех, кто ищет подобных удовольствий. Эти заведения часто платят городской страже приемлемые взятки, чтобы оставаться в деле, и которые записываются в разряд гуаньси между мадам и офицером стражи.

Дворы Ван Гуй

Ученые Квинконса склонны не соглашаться, когда их Дворы сравнивают со дворами смертных. Между ними имеется явная параллель, и кто на кого влияет больше – вопрос давних дебатов. Многие конфуцианские идеалы, которых придерживаются в учреждениях смертных, вроде сыновьего долга и почтительности, так же присутствуют в законах и обычаях Ван Гуй. Там, где китайские чиновники наблюдают за строительством каналов и сбором риса для налогов, чиновники Ван Гуй защищают Драконьи Гнезда от демонического заражения и собирают чистый нефрит для пожертвований духам. Квинконс видит свои политические обязанности как составную часть воли Неба. То, что смертные поддерживают сложную структуру правительства – правильно. И, в качестве наследников Ван Сянь, Ван Гуй должны поддерживать собственные системы, чтобы наиболее лучшим образом исполнять свой долг пред Небом.

Типы Дворов

Традиционно, Двор – это объединение, созданное союзными У ради достижения общих целей. Но в прошлом Дворы Ван Гуй были более непостоянны, чем в 19 веке. Если одна или несколько союзных Семей выходили из объединения, то оно теряло силу и распадалось. В некоторых случаях Гуй-дзин целенаправленно создавали временный Двор, преследуя определенную цель. Но с ростом городов и застыванием культуры как смертных, так и Гуй-дзин, Дворы утеряли свою непостоянную натуру. Семьи до сих пор могут покидать свои Дворы и переходить в другие, но для У Мандаринов или Дзин это легче, чем для учеников.

Хоть Дворы и собираются ради общих интересов союзных Семей, основную часть Дворов Китая составляют два их широких типа. Политические – самые распространенные. Они созданы, чтобы уравновешивать интересы Гуй-дзин и смертных определенной географической территории, вроде города. В крупных городах может быть несколько

политических Дворов, со своей территорией и традициями каждый – а также со своим уникальным набором проблем, что крайне хлопотно для Предка города.

Общественные Дворы менее распространены, чем политические, и существуют в самых неожиданных местах. Они образуются ради общих целей (вроде защиты и поддержания Гнезда Дракона), мест, интересных научно, и даже забот региона. Библиотека Кости Чунциня дает основу для ряда общественных Дворов, вроде Двора Нефритового Облака и Двора Смиренных Демонов. В других случаях они существуют вокруг научных интересов ряда Семей, вроде Двора Немигающих Писцов, которые существуют при Дворе Крови и ищут древние тексты для перевода и сохранения.

Семьи общественных Дворов редко прямо заинтересованы в политике, часто считая себя выше этого. В отличие от политических Дворов, у них нет общей структуры, так как их цели широко разнятся от Двора к Двору. У них нет обременительной бюрократии политических Дворов. Но уж что общественные и политические Дворы объединяет – так интриги и меж-Семейная вражда, даже если конфликты вращаются вокруг научных вопросов или вне-политической идеологии.

Большинство общественных Дворов существует на территориях более крупных политических Дворов, что порождает связи, поддерживаемые через послов, строящих между ними отношения. Детали взаимоотношений и разделения власти между политическим и общественным Дворами остаются, тем не менее, неясными – в лучшем случае. И потому вопросы юрисдикций и влияния решать с помощью Теневых Войн.

Адская иерархия

Дворы Ван Гуй – становой хребет Квинконса, дарующий важное чувство стабильности Катаянам, которые еженощно сталкиваются с разными ужасами и проблемами. Но чтобы осознать их важность – нужно понять различные статусы вампиров Квинконса, высшие уровни которого составляют личности с выдающимися талантами и связями.

Пожалованный Предок Небесных Пределов

На вершине власти Квинконса находится Пожалованный Предок, вероятно – самый влиятельный Гуй-дзин Азии. Квинконс – могучая политическая структура, поддерживаемая ресурсами и признанием миллионов Ван Гуй. Пожалованный Предок – их сердце, их голос и их дух, несущий всю мощь, которую ему дает эта позиция. Его слово – закон, он высшая власть и последний арбитр в любом споре. На его плечах лежит ни много, ни мало процветание Квинконса, безопасность и доминирование над прочими Гуй-дзин, Кин-дзин и Шэнь. Он тщательно изучает различные дела Гаки и Пенангаллан, варваров Кин-дзин и Сюн Жэнь, из-за их потенциального влияния на Срединную Империю. Церемониальный долг Пожалованного Предка в том, чтобы представлять Ван Гуй Квинконса перед Небесной Бюрократией, а также принимать и чтить ее представителей в Мирах Инь и Ян – высокопоставленных духов-драконов. Когда решение влияет на всех Гуй-дзин, варьируясь от запрета на контакты с Кин-дзин до запрета спорного текста, об этом говорит Пожалованный Предок.

Пожалованного Предка выбирают Пять Царственных Предков – Ван Гуй, которые управляют пятью регионами Квинконса. Сначала каждый из них выдвигает своего кандидата на пост, а потом устраивает суровую кампанию и интриги в пользу своего кандидата. Но вопрос кандидатства определяют не только мнения Царственных Предков.

Многие локальные Предки и Мандарины внимательно следят за гонкой, предлагая свою поддержку, чтобы продвинуть своего фаворита. Иметь номинанта, ставшего Пожалованным Предком – невероятно престижно, и падение не одного Царственного Предка началось с неудачного выбора кандидатуры. В конце концов, Пожалованным Предком становится компромиссная фигура, которая удовлетворяет всех.

Ван Гуй, которые становятся Пожалованными Предками, обычно обладают невероятной личной и политической мощью. Вполне обычно, чтобы этот пост занял бывший Царственный Предок. Как только Пять Царственных Предков принимают решение по кандидату, они проводят уникальную версию обряда Назначения Предка под контролем Бодхисаттвы Блистательных Журавлей из храма Шаолинь.

Первая часть ритуала состоит в письменном рассуждении на тему Великого Закона, с весьма высокими требованиями к композиции. Вторая часть включает бодрствование в течение 48 часов, в суровом и опасном окружении – с огнем и острыми предметами. В третьей части кандидату нужно защищаться в бою с тремя Мандаринами одновременно. В отличие от обычного обряда, эта версия включает и четвертую часть – Преклонение пред Небесами. Чтобы убедиться, что Пожалованный Предок может правильно исполнять свои церемониальные обязанности, Пять Царственных Предков выбирают духа-дракона, которого кандидат должен почтить в соответствии с традициями без единой ошибки. Эта церемония чрезвычайно сложна, элегантна и полна мест, где можно ошибиться.

Пожалованный Предок может прослужить как год, так и век, в зависимости от обстоятельств. Самый частый вариант ухода с должности – отставка, особенно когда следующий шаг заключается в становлении Бодхисаттвой, которым нет дела до политики и дел других Гуй-дзин. Некоторые Пожалованные Предки испытывают Д`эн еще на службе, осознавая, что заботы Квинконса уже их не волнуют. Других настигает понимание, что новых просветлений на посту Пожалованного Предка им не достичь, и чтобы стать Бодхисаттвой, надо идти другим путем.

Исторически, Пожалованный Предок уходит неожиданно из без предупреждения. Это вызывает определённый хаос в Квинконсе, Предкам которого надо все проводить заново. В редких случаях Пожалованные Предки навлекают на себя позор и смотрят в Око Неба, чтобы его искупить. Некоторые становятся жертвами трагических случаев во время духовных странствий, а другие гибнут от рук убийц Йоми. К счастью, развращение Пожалованного Предка редко – они находятся под строгим надзором, из-за чего набраться скверны сложно.

Пять Царственных Предков

Китай делится на пять обширных регионов, известных, как пять Царственных Дворов Квинконса, каждый под управлением Царственного Предка. Царственные Предки несут имя двора, вроде «Предок Кости» или «Предок Нефрита». Хоть ранг Царственного Предка весьма высок, они заняты более конкретными и практическими вопросами, в отличие от Пожалованного Предка, чей долг включает в себя абстрактные и церемониальные моменты.

Царственные Предки в основном наблюдают за происходящим (хотя и проводят церемонии, чтобы поддерживать отношения с духовными коллегами). В каждом регионе Квинконса имеется бесчисленное количество Дворов и местных Предков, и если они заняты поддержанием гармонии в своем Дворе, то Царственные Предки хранят гармонию всего региона. Царственные Предки – высшая власть своего региона. Они судят

представляемые им споры, от духовных до юридических и военных. Когда кто-то выдвигает обвинения против локального Предка, за ходом расследования следит именно Царственный Предок. Они, также, занимают и активные позиции. Если, например, идущая Теневая Война очень серьезно влияет на местное Ци, Царственный Предок может вмешаться в нее самолично и разрешить проблему – часто к неудовольствию обоих сторон.

Хоть Царственные Предки выбираются из местных Предков, необходимо и благословение Пожалованного Предка. Это часто приводит к документальному закреплению выбора Пожалованного Предка, так как это порождает потенциальное гуаньси в будущих отношениях с новым Царственным Предком.

Пожалованная Семья

Официального признания или обязанностей у членов Семьи Пожалованного Предка нет, хотя неофициально они обладают значительным непрямым влиянием (пусть даже неопределенным и смутным). Некоторые члены Пожалованной Семьи могут получить официальные места Пожалованных Советников – известное и важное положение в Адской Иерархии – но, тем не менее, у Пожалованной Семьи есть доверие и доступ к уху Пожалованного Предка. Для тех, кому официальные каналы заблокировали, оказание услуг Пожалованной Семье может стать привлекательной и жизнеспособной альтернативной стратегией.

Семья

Рассказчикам, оценивающим социальный статус Семьи любого Предка, стоит считать, что они занимают следующую ступеньку ниже него на политической лестнице. Например, Семья Предка какого-либо города обладает тем же непрямым влиянием и уважением, что и местный Предок, но все же находятся у него в подчинении.

Пожалованные Советники

Пожалованные Советники могут назначаться на эту временную позицию, чтобы решать уникальные и непредвиденные проблемы. Статус Пожалованных Советников равен таковому у Пожалованного Предка, но их прямое влияние и сила остаются непостоянными, и крайне зависят от желаний Пожалованного Предка. Их голосом говорит Пожалованный Предок и им часто приходится путешествовать по Китаю, но их положение всегда временное, хотя длиться это может от года до 10 лет. Если Пожалованный Предок освобождает пост до того, как Пожалованные Советники завершат назначенные им дела, то обычно, в знак уважения, уходят и Советники. Если те дела были действительно важны для Квинконса, то следующий Пожалованный Предок назначит кого-нибудь их решить, хотя так бывает не всегда.

Многие лидеры Дхарм, возглавляющие охватывающие весь Квинконс комиссии, тоже подпадают под этот ранг, так как их обязанности длятся до достижения ими поставленной цели. Пожалованный Советник (также известный, как Предок… Комиссии) имеет небольшую свиту помощников в виде Мандаринов-советников и Дзин-лейтенантов, которые способствуют ему в достижении цели.

Тайные Министры

Каждый Царственный Предок обычно назначает пять Ван Гуй на посты Тайных Министров, чтобы те надзирали за фундаментальными сферами общества вампиров. Подобно Царственному Предку, Тайный Министр имеет полную власть в регионе в сфере своей ответственности, хотя Царственный Предок имеет право отменить его решение (рискуя опозорить Министра). Возглавляемые ими министерства, в порядке важности и престижа – Нефрита, Обрядов, Шэнь, Войны и Сада (смертных). Есть и шестой пост, хотя его обычно не упоминают – как из-за положения в рядах Тайных Министров, так и чтоб не разрушать величественный баланс, несомый в числе «пять». Это пост Тайного Министра Затененных Светилен.

Тайный Министр Нефрита ведает доходами Двора – от валюты смертных до нефрита. У каждого Царственного Двора есть сокровищница, из которой оказывается помощь или спонсируются проекты, полезные Двору и его членам, но в этой системе не необычны растраты и воровство. Также, в сокровищнице хранится нефрит – в частности, высококачественный, подходящий для напитывания его Ци, и последующего создания талисманов или использования в ритуалах, вроде Зачаровывания Нефрита, либо для жертв духам Инь и Ян. Каждый локальный Двор должен платить Царственному Двору ежегодный налог в нефрите – как вид братских выплат.

Тайный Министр Обрядов следит за множеством различных занятий, включая честное и справедливое проведение Теневых Войн. Каждый, кто считает, что определенная Теневая Война была несправедлива или предвзята, может обратиться (если выжил) к Тайному Министру, если не нашел помощи на местном уровне. Кроме того, Незримый Министр утверждает, часто неявно, любые обвинения в осквернении Йоми или становлении акума, и имеет власть расследовать и приговаривать локальных Предков, если необходимо. Также, он бдит за состоянием фэн-шуй региона и общим здоровьем Драконьих Гнезд и Потоков.

Тайный Министр Шэнь – дипломатический пост с двойным предназначением. Явная его часть – поддержание отношений с местными Шэнь, включая Сюн Жэнь, Сянь, Ци`н Та, призраками и духами. Тайный Министр Шэнь постоянно перемещается с пира на встречу, устраивает переговоры, банкеты и договора с Шэнь, а также старается не допустить кровавых конфликтов. Но тайная часть этого поста заключается в том, чтобы рассказывать Царственному Предку и слабостях враждебных Шэнь, которые можно использовать, что делает Министра своего рода элегантным шпионом.

Когда ничего другого не остается и открытое столкновение неизбежно, то генералом, ведущим Гуй-дзин в бой, становится Тайный Министр Войны. До недавних пор он был занят в конфликтах, связанных с Шэнь. К сожалению, «вторжение» Кин-дзин и рост иностранного влияния отдаляют его от коллег. Министр обычно ответственен за организацию сопротивления конкретному врагу. Это включает управление ресурсами Царственного Двора, а также составление боевых планов и тактических целей (которые требуют одобрения у Пожалованного Предка и Царственного Предка). Но Тайный Министр Войны сталкивается с хаосом, вызванным конфликтом между столкновением традиций и практичности. Задача Министра – использовать любые преимущества на пользу Квинконса, даже Западных превосходящих технологий. Это решение идет против устоявшегося порядка вещей и традиционалистов Квинконса, которые видят любое иностранное влияние разлагающим в основе своей и явно ненадобным. Это не дает Квинконсу организовать достойное сопротивление иностранным варварам.

Тайный Министр Сада занят делами смертных региона, обеспечивая «достойную и добродетельную жизнь населения». Хоть это и кажется подвигом Геракла, на самом деле

Министры Сада просто решают проблемы. Если какой-нибудь город сталкивается с голодом или обнищанием, то Министр вмешивается и раздает команды местным Мандаринам повлиять на ситуацию с помощью Алых Ширм или разобраться, с чего все началось (так как иногда долгие эпидемии могут означать неудовольствие Неба обстановкой). Если он видит, что община не отмечает важные праздники с должным энтузиазмом, то он может потребовать от местных Гуй-дзин покарать жителей.

Наконец, Тайный Министр Затененных Светилен. Это тайный пост, о котором никто не знает, кроме самого Царственного Предка и других Министров. Этот Министр решает… «грязные проблемы», с которыми Царственный Предок и другие Министры сами связываться не хотят. Например, влиятельный Предок стал акума, или сам Министр Нефрита крайне некомпетентен. Тогда Тайный Министр Затененных Светилен вмешивается и «исправляет» ситуацию. Как решатель проблем, он отвечает лишь перед Царственным Предком. И все связанные с Министрами запросы сперва идут через Царственного Предка.

Предок Города

В больших городах с множеством Дворов неизбежно начинаются ссоры и Теневые Войны, что давит на их членов и ресурсы. И потому необходим посредник в лице Предка города. Это временная позиция, возникающая в силу обстоятельств, и обычно его назначает Пожалованный Предок или Тайный Министр Обрядов. Этот Ван Гуй надзирает за делами всего города и может, при необходимости, использовать ресурсы любого Двора. Но если они хотят оставаться популярными, то не должны опираться лишь на один Двор, чтобы избежать обвинений в фаворитизме. Законы Квинконса разрешают отстранение Предка города, если местные Предки явно с этим согласны.

В большинстве случаев, цель арбитража Предка города – не в том, чтобы принудить враждующие стороны к миру. Это методы варваров. Вместо этого Предок города должен найти подходящий компромисс, который позволит каждой стороне сохранить лицо и не выглядеть слабой, независимо от результата. Задача Предка города – сделать так, чтобы все стороны выглядели хорошо, предотвращая попытки отомстить разочарованной стороны.

Местный Предок

Все ранги выше этого в иерархии Квинконса состоят, в основном, из наблюдателей. Местный Предок, в свою очередь, обладает конкретной властью. Ни один Ван Гуй не достигает поста Предка, не имея значительного личного влияния, Дхармической просветленности и политической хватки. Местный Предок слушает советы своих Дзин и Мандаринов, но не нуждается в одобрении ими его действий.

Немногие кандидаты участвуют в таком объеме политической борьбы и маневрирования, как идущие на пост местного Предка. Это точка водораздела, так как за ней следуют высшие эшелоны власти Квинконса. Ни одна из высших позиций не доступна тому, кто ранее не был местным Предком, и история Гуй-дзин полна историй о прозорливых и амбициозных местных Предках, быстро становящихся Царственными Предками. И хоть лоббирование при борьбе за пост сильно, многие достигают его с помощью тщательно подобранных союзников и проницательности.

Послы в Инь и Ян

В Миры Духов может войти любой дурак. Но лишь особенно устроенный разум может понять и принять сковывающий холод Миров Инь или постоянную жару Миров Ян. Посол в Инь служит при Дворе мостом к местному Миру Инь и его пугающим Царствам. Обычно выходящий из рядов Костяных Цветов или Блистательных Журавлей (хотя не необычны и Ученые Черной Оси[12]), Посол в Инь понимает особенности и обычаи общества призраков, а также политическую обстановку в Темном Царстве Нефрита и ряде других подобных мест.

Аналогично, Посол в Ян – это коллега Посла в Инь, служащий мостом в яркие и переменчивые Миры Ян. Избираемые из Бьющихся Драконов и даже Тигров-Дьяволов, Послы в Ян хорошо знакомы с обычаями и этикетом, необходимым для общения с духами, вроде ками или обитателями Царства Морского Дракона.

Как бы то ни было, послы – это советники по вопросам, связанным с Мирами Инь и Ян, а также специалисты по использованию соответствующего Ци. Часто эти эмиссары наставляют хин и учеников в том, как справляться с Дисбалансом Ци или использованию Сил Ци со всей их мощью. Но чаще всего послы наблюдают за придворными ритуалами общения с духами, общаются с обитателями Миров Духов и разбираются со всеми нарушениями протокола между Двором и его союзниками-духами.

Пять Министров

Будучи точной копией Тайных Министров, служащих каждому Царственному Предку, пять Министров помогают местному Предку (хотя отвечают напрямую лишь перед тайными министрами своего региона). Он служат посредниками для своего начальства, на местном уровне исполняя решения Тайных Министров.

Как их начальство, Пять Министров возглавляют министерства Нефрита, Обрядов, Шэнь, Войны и Сада. Но, в отличие от Тайных Министров, Министра Затененных Светилен среди них нет – его существование для Гуй-дзин этих рангов еще не известно. Все они уровня Мандаринов, хотя в регионах, где могущественных Гуй-дзин не хватает, на пост Министра может быть временно, по рекомендации местного Предка, назначен Дзина – пока не найдется подходящая замена.

Министр Нефрита управляет местной казной, и ответственен за сбор налогов и выплат для Тайного Министра над ним. Также, он снабжает Послов в Инь и Ян нужным им нефритом для ублажения духов во время исполнения ими обязанностей.

Министр Обрядов следит за местными Теневыми Войнами и определяет победителя, если нет Предка города, который мог бы сделать это. Иногда бывает так, что Министр Обрядов и Предок города – одно лицо. Если участник конфликта хочет оспорить суд Министра, то он может подать петицию Тайному Министру Обрядов. Также, Министр может расследовать обвинения и подозрения в ереси и даже обвинить подозреваемого акума (как Дознаватель, своего рода), но только Тайный Министр Обрядов или Предок города могут официально назвать кого-либо таковым (хотя, на самом деле, это не мешает обвинять всем прочим). Министр Обрядов лишь глаза и уши своего начальства.

---

[12] Течение Тигров-Дьяволов.

Министр Шэнь – посланник к Шэнь от Тайного Министра, когда тот общается с ними, хотя Квинконс официально считает его помощником регионального Тайного Министра. Эта роль требует заниматься всеми обыденными аспектами посольства к любым Шэнь, кроме Десяти Тысяч Духов, которые остаются в ведении Послов в Инь и Ян. Тем не менее, этот Гуй-дзин служит шпионом и посредником при общении с местными Шэнь. И только когда вопрос затрагивает весь Двор (Гуй-дзин или нет) вмешивается Тайный Министр Шэнь.

Если Тайный Министр Войны – генерал Квинконса, то Министры Войны служат его адъютантами. Этот Министр не воюет сам, а служит ушами, глазами и голосом Тайного Министра, передавая его приказы, и передавая ему информацию. Также, Министр Войны служит квартирмейстером, обеспечивая местных Гуй-дзин нужными ресурсами во время конфликта, и запрашивая нужные у своего начальника или Министров Войны соседних областей.

Как и в предыдущих случаях, Министр Сада следит за делами смертных своего региона, а Тайный Министр решает вмешаться лично лишь тогда, когда ситуация ухудшается достаточно, чтобы привлечь его внимание. Министр наблюдает за местными праздниками, обеспечивая участие смертных с помощью ряда Алых Ширм, которые скрываются в храмах и святилищах.

Первый Они: Генерал Преисподней

Позиция Первого они очень странна, так как дает больше силы, чем можно предположить по статусу. Первый Они, как Генерал Преисподней, часто весьма могуч. Обычно это Тигр-Дьявол уровня Мандарина, который следит за безопасностью всего региона. Единственно, почему этот пост не находится выше в иерархии Квинконса – в уже имеющихся у Первого Они силе и влиянии. Если поставить его ближе к Пяти Царственным Предкам, то появляется шанс на переворот и получение одной Дхармой (Тиграми-Дьяволами) необоримого преимущества в иерархии Квинконса.

Первый Они подобен военачальнику, наблюдающему за безопасностью региона, защищает его от акума и влияния Йоми, и, обычно, возглавляет дозволенные кампании против врагов. Можно задуматься, в чем разница между Первым Они и Министром Войны, особенно во время конфликта – но она достаточно проста. Министр и Тайный Министр – чиновники, обеспечивающие снабжение и организацию войск. Они всецело заняты логистикой и мало – самими войсками. Первый Они, в свою очередь, полевой генерал и уважаемый воин, возглавляющий и направляющий различные Семьи на поле боя. Министр Войны может полагаться на информацию и стратегию, но тактикой занимается Первый Они.

Естественно, Первый они занимается не только войной. Вместо этого они занимается подготовкой различных «огненных птиц», Семей Южного Пути. Кроме того, он направляет местных Обществ Укротителей Юных Дьяволов и управляет псарнями Двора, в которых содержатся Чин-мэй, которых не вывести из этого состояния. Первый Они и его подчиненные дрессируют этих обреченных, чтобы те были верными стаями гончих, с помощью пыток и тренировок.

Укротитель Юных Дьяволов (иногда он же является Первым Они)

Иногда есть время и место на вежливое убеждение, но не в случае Чин-мэй. Тут в игру вступает Укротитель Юных Дьяволов, наблюдающий за работой местных Обществ

Укротителей Юных Дьяволов по работе с дикими Чин-мей. Чаще всего Первый Они и Укротитель Юных Дьяволов – один вампир, но если Первый они слишком занят, чтобы должным образом исполнять эту роль (во время войны или беспорядков), то он назначает Укротителя Юных Дьяволов, чтобы тот занимался охотой, укрощением и заботой об этих диких вампирах.

К сожалению, быть Гуй-дзин тяжело. Укротитель Юных Дьяволов – часто первая ступень этого мучительного пути. Он должен применять суровые наказания, чтобы вывести Чин-мей из этого безумного состояния, но не переходя тонкую линию, после которой он сам станет чудовищем. Кроме того, Укротитель Юных Дьяволов наблюдает за ловлей Чин-мей и обеспечивает подготовленность Тигров-Дьяволов к этому. Также, у него много контактов в Мирах Духов, которых он может предупредить о чинимых Чин-мей беспокойствах. Однако он не дает указания по выслеживанию определенного дикого вампира. Он просто предупреждает подчиненные ему Семьи и предоставляет им решать проблему. Таким образом, он больше похож на егеря, который направляет охотников на лучшие места для сафари.

Приведение этих существ в должное состояние – тоже спорт, и многие Укротители соревнуются друг с другом, используя результаты за месяц как меру. Потому Укротитель может послать Семью на чужую территорию – ограбить псарни противника ради победы.

Семья местного Предка

Как и Пожалованная Семья, Семья местного Предка имеет немалое неофициальное влияние. Эти Семьи часто сами оказываются окружены свитой тех, кто желает привлечь внимание Предка или, наоборот, является целью для врагов Предка. Как бы то ни было, местные Предки не забывают о своих Семьях и дают им удобные посты, вроде Дознавателей у Министра Обрядов, помощников у Министра Сада, посланцев по делам Двора или защитниками Драконьих Гнезд региона. Возможности безграничны, но эти Семьи помнят и то, что враги предка теперь и их враги. Противники могут попытаться перетянуть Семью на свою сторону или использовать ее, чтобы опозорить Предка.

Придворные Семьи

Во всех Дворах есть Семьи, служащие им. Чаще всего при Дворе создается пять Семей в соответствии с пятью направлениями, чтобы поддерживать благоприятный баланс. Но в небольших дворах часто есть всего одна Семья с пятью членами, каждый из которых следует своему направлению. Как быто ни было, глава семьи получает некоторое влияние, которое ставит его ненамного ниже чиновников Двора.

Придворные Семьи состоят из компетентных во многих вопросах делах Гуй-дзин (в соответствии с их Путями или наклонностями). Некоторые могут служить Двору в качестве силы перемен или оккультными исследователями. Другие могут быть послами. Как бы то ни было, Придворная Семья – это либо марионетка, либо катализатор для Предков и Мандаринов.

Нижайшие

В самом низу лестницы, ниже уровня рядовых Семей, находятся Дампиры, никуда не прибившиеся Гуй-дзин и (в случае Тигров-Дьяволов) бакемоно. Хин, Чин-мэй и иногда Хеймин находятся еще ниже этих служителей. Но независимо от их статуса, все имеют место под Небом, или, по меньшей мере, исполняемую роль. Это означает, что нет

ненужных людей, есть незанятые места. Хоть Квинконс может их не одобрять или смотреть на них свысока, там понимают, что пирамида не может существовать без всех составляющих ее кирпичиков.

Глава 2: Индия

История

Введение

Задолго до прибытия в 16 веке португальцев, Индия занимала полумифическое место в воображении европейцев. Доминирующая над торговыми путями в Индийском океане, она была перекрестком культур, домом могучих империй, существовавших задолго до рождения Христа. Сменяющие друг друга иностранные торговцы и завоеватели – последовавшие за португальцами голландцы, англичане и французы – внесли свою лепту в запутывание и без того сложного и полного интриг политического ландшафта.

Медленный захват Индии Британией отмечен как падением местных властей, так и ростом силы Ост-Индской Компании. Британцы стали расистами и иностранной правящей силой, оторванной от своих подданных, только со второй половины 19 века. Но даже сейчас они следуют по пути их предшественников, Империи Моголов, властители которой сами были иноземными захватчиками.

От торговцев к правителям (1600-1799)

Со времен греческого мореплавателя Гиппала португальцы стали первыми европейцами, достигшими Индии. И, к счастью, они знали, чего ожидать. Более того, их целью был захват старинных торговых путей, на которых доминировали мусульмане, по которым доставляли такие предметы роскоши из Азии, как специи, шелк и хлопок. Индия играла жизненно важную роль в этих устремлениях, с ее портами Малабарского Берега и их преимущественно мусульманскими купцами, бывшими посредниками между Ближним Востоком и Юго-восточной Азией. Индия и сама по себе была богата – ее гуджаратский хлопок ценился не меньше шелка или, в Китае, индийского опиума.

Невероятные доходы португальцев в Индии привлекли внимание голландцев, англичан и французов, подвигнув королеву Елизавету учредить в 1600 Ост-Индскую Компанию, чтобы и Британия получила свой кусок торговли с Индией. Голландцы заблокировали прямой доступ Компании к Островам Пряностей, отложив их прибытие в Индию до 1608 года. Ост-Индская Компания была чисто коммерческим предприятием и изначально безуспешным, так как британские товары пользовались в Индии и Азии малым спросом. Ей пришлось выходить на местные рынки, чтобы приобретать пользующиеся спросом товары, погружаясь как в местную политику, так и торговлю.

Политически, Индию на север и юг делит почти непроходимое Деканское плоскогорье, которое препятствует путешествиям и торговле. На юге последнее большое государство индуистов, Виджаянагарская Империя, пало под постоянным давлением мусульман, и Южная Индия превратилась в беспорядочное скопище маленьких государств. На богатом севере (и в самой производительной части Индии) на закате была Империя Моголов. Основанная воинами из Центральной Азии, Империя была феодальным, милитаристским государством, охваченным лихорадкой экспансионизма. Она считала все находящиеся вне своих пределов государства вассалами, которые должны кланяться и платить дань ее могуществу и славе.

Изначально Ост-Индская Компания сражалась с португальцами, которые монополизировали торговлю с Индией. Бои закончились подписанием Конвенции Гоа в 1635 году, и у Компании начался долгий период коммерческого роста. В 1635 году Компания основала первый южный торговый пост во взятом в аренду Мадраспатаме (который позднее будет известен, как Мадрас) на Коромандельском Берегу. В 1661 британцы перенесли свою базу операций на западе из Сурата в Бомбей, который получили от португальцев. В 1691 году Ост-Индская Компания основала последний большой торговый пост, когда взяли в аренду ряд побережий и якорную стоянку в Бенгалии, самой богатой провинции Индии.

В конце 17 – начале 18 века Империя Моголов подходила к своему концу, и некогда либеральное отношение к населявшему ее большинству индуистов сменилось фундаментализмом. В то же время попытки расшириться на юг лишили ее остатков сил, и она понемногу превращалась в скопление воюющих княжеств - но продолжая расширение на север и юг. Ост-Индская Компания использовала эту слабость, получив освобождение от уплаты налогов в Бенгалии от императора Моголов в 1717. Но могольский правитель Бенгалии выступил против и спор постепенно перерос в Битву при Плесси в 1757. Могольский император официально признал локальное доминирование Компании в 1765, даровав ей дивани (суверенное право) на власть в Бенгалии. В то же время Ост-Индская Компания распространила свои коммерческие и административные интересы на Ориссу и Бихар.

Дивани дало Компании феодальную власть и многочисленные торговые монополии, но приток богатств привел к эпидемии коррупции. В 1773 году британское правительство назначило в Калькутту генерал-губернатора, чтобы ее обуздать, а в 1784 представила Акт Питта об Индии. Это поставило Ост-Индскую Компанию под контроль Парламента, чтобы ограничить дальнейший территориальный рост, искоренить коррупцию и провести пересмотр королевской доли в Ост-Индской Компании. В тот же период Ост-Индская Компания выдавила из Индии французов и португальцев (кроме португальского Гоа), а Британская Индия сделала свои первые шаги в сторону Империи в серии небольших войн на юге. К концу века множество княжеств решило, что дружить с Компанией лучше, чем навлекать на себя ее недовольство. Пусть она официально и оставалась независимой, но большая часть Южной Индии оказалась под властью Британии благодаря заключенным договорам.

Хронология

1600	Королевой Елизаветой учреждена Ост-Индская Компания
1608	Ост-Индская Компания впервые высаживается в Индии
1635	Конвенция Гоа прекращает разногласия между Англией и Португалией
1639	Ост-Индская Компания берет в аренду город на Коромандельском Берегу, который станет Мадрасом.
1661	Ост-Индская Компания получает от Португалии Бомбей
1691	Ост-Индская Компания берет в аренду побережья и якорную стоянку в Бенгалии, которая потом станет Калькуттой

1698 Ост-Индская Компания получает заминдари (суверенное право на сбор налогов) на территории в области Калькутты

1717 Ост-Индская Компания получает освобождение от налогов в Бенгалии за небольшое подношение ослабшему императору Моголов

1757 Битва при Плесси делает Ост-Индскую Компанию неоспоримой властью в Бенгалии

1765 Ост-Индская Компания получает дивани над Бенгалией от императора Моголов. Компания получает эффективный контроль над Бихаром.

1773 Чтобы обуздать безудержную коррупцию в Калькутту назначается генерал-губернатор

1775-82 Первая англо-маратхская война

1760 Пондичерри, последний французский порт в Индии сдается Компании

1764 Компания подавляет восстание в Бенгалии

1769-70 Голод в Бенгалии убивает треть его населения, так как Ост-Индская Компания злоупотребляет своими правами дивани.

1775 Компания получает эффективный контроль над Ориссой

1779-84 Первая Майсурская Война

1784 Акт Питта об Индии дает Британскому Парламенту политическую власть над Компанией, но оставляет коммерческие и местные дела под управлением Компании

1789 Вторая Майсурская Война

1793 Ост-Индская Компания меняет традиционное землевладение в Бенгале на арендаторство

1799 Третья Майсурская Война

1800 Низам Хайдарабада, главного княжества центральной Индии, подписывает субсидиарный договор с Ост-Индской Компанией. То же делает княжество Траванкор.

1801 Присоединение Карнатакского Берега к Мадрасу

Экспансия и объединение (1799-1857)

Несмотря на нежелание Британского Парламента приобретать больше территорий в Индии, амбиции местных властей и природа взаимной политики княжеств сделали это неизбежным. Свободный поводок Лондона на шее генерал-губернатора обострил ситуацию из-за сложности связи между Индией и Британией. Хоть он и объявлял

большинство конфликтов оборонительными, первая половина 19 века прошла, на самом деле, под эгидой агрессивной экспансии.

Первый конфликт нового века охватывает могущественное южное княжество Майсур (1799-1800), используя связи султана с французами как повод. Британцы аннексируют половину территории Майсура, передав остатки под власть подчиненных им раджей, попутно заключив ряд соглашений с другими государствами южной Индии. В результате к 1802 году Компания имеет в союзниках или контролирует всю Индию к югу от Декана.

Компания опасается могущественных маратхских[13] государств Деканского плоскогорья, которые могут угрожать Калькутте, Бомбею и Мадрасу, и потому решает защитить свои интересы. В двух войнах 1803-1805 и 1817-1818 она делает то, что не смогли Моголы - громит маратхов. Бомбей получает половину территории их государств, а остальное делится между зависимыми раджами.

В знак своей растущей мощи и масштаба, Компания участвует в ряде других войн, в перерыве между англо-маратхскими войнами. В период 1812-1819 годов она громит пиндари[14], большие армии бандитов, состоящие из афганцев, арабов и наемников – остатки армий Могольской Империи. Это приносит мир в центральную и северную Индию, невиданный с момента зенита Империи Моголов.

Продвигаясь дальше на север Компания с 1814 по 1816 ведет долгую войну с гурками Непала. Военные таланты британцев так восхитили гурков, что впоследствии они становятся надежными наемными солдатами, с радостью воюющими за Корону. Другая традиционная военная каста Индии, раджпуты, так же объединились с Компанией в 1818, став основой колониальной армии Британии.

Наконец, после множества кампаний по защите маленьких государств и поддержания мира, в 1843 Ост-Индская Компания атакует сикхов[15] Пенджаба (северо-запад Индии), начиная две последовательные войны в 1845-1846 и 1848-1849. Компания аннексирует Пенджаб, образуя Британскую Индию в тех границах, в которых она будет известна до 1947 года. Северо-западная кампания приводит к контакту Компании с афганцами и другими племенами Гиндукуша. Начиная с Первой Англо-афганской войны 1838 года, Компания (и ее наследник, Британский Радж) начинает войны каждые несколько лет, чтобы удерживать налетчиков из тех племен в узде.

Британское правительство смиряется с этой экспансией в 1833, но лишает Компанию коммерческих обязанностей, делая ее ответственной за управление и исследование Индии. Эта смена подхода вытекает из перемен, проносящихся по

---

[13] Маратхи – народ центральной Индии.

[14] Иррегулярные отряды войск в княжествах Северо-Западной Индии, формировавшиеся из разных слоев населения. В 18 веке пиндари широко использовались в междоусобных войнах маратхскими феодалами. Во 2-й половине 18 века численность пиндари значительно возросла за счет разорившихся ремесленников, обезземеленных крестьян и воинов отрядов индийских феодалов, распущенных английскими колонизаторами после подчинения ими ряда княжеств. Пиндари занимались набегами на земли феодалов, грабили их имущество.

[15] Религиозное течение, возникшее на стыке индуизма и ислама.

Великобритании в результате Промышленной Революции, которая не только пробуждает врождённое чувство превосходства Запада, но и создает нужду в сырье для новых производств и новых рынках для сбыта продукции Британии. Индия вписывается в обе роли и разжигает воображение социальных реформаторов, стремящихся принести «цивилизацию» аборигенам.

С 1840 года Великобритания прилагает серьезные усилия по преподаванию английского языка и обеспечению образования в Западном стиле для индийцев. Это создает класс индийских англичан, которые служат посредниками с «необразованным» коренным населением. Тем временем, в Индию в огромных количествах приезжают миссионеры, вмешиваясь в традиционное общество и религии, и не обращая внимания на уже сложившиеся культуры. Британцы расширяют это разрушение общества, подрывая фундаментальные основы жизни индийцев.

Политически, Ост-Индская Компания ведет себя так же, как и любой другой завоеватель Индии до 1848 года. Хоть элитам и достается серьезно, для большинства населения меняется мало что. Компания не вмешивается в дела союзных и подчиненных стран, пока британцы могут спокойно торговать и получать прибыль, а внутренние проблемы не выплескиваются на соседей.

На контролируемой Британией территории Компания общается с местными через систему заминдари (наследственных откупщиков налогов), которая была установлена еще Моголами. Значительные перемены происходят лишь в Бенгалии, где заминдары свободно владеют землей и сами решают, как им собирать налоги. Эта модернизация приводит к десятилетиям разногласий, из-за чего Компания решает не очень сильно вмешиваться в традиции других своих новых приобретений.

Лорд Дальхузи, занимающий пост генерал-губернатора с 1848 по 1856 годы, полностью меняет этот мягкий подход. Он постепенно расширяет территории, находящиеся под прямой властью Британии, используя разные поводы, чтобы лишать власти князей, оставляя им небольшое содержание. В период с 1848 по 1854 он поглощает ряд маратхских государств, избавляясь от последних князей в долине Ганга с помощью ряда бескровных переворотов, которые завершаются приобретением Ауда в 1856.

Дальхузи также закладывает основы британской власти, строя железные дороги, телеграфы и всепогодные дороги (хотя Великий Колесный Путь, проходящий из Пешавара в Калькутту и объединяющий долину Ганга, был построен до него). Наконец, он вводит систему арендаторского землевладения в северной Индии, несмотря на социальные и экономические проблемы, которые она вызывает в Бенгалии. Результатом становится взрывной рост плантаторского земледелия, особенно производства опиума и индиго. На плантациях жестоко эксплуатируют и без того забитых крестьян, а многие богатые индийские дворяне и торговцы заменяют традиционные взаимоотношения на новые, по образцу европейской коммерции.

Даже после трудов Дальхузи, к 1856 году в Индии остается больше 600 княжеств, многие из которых не уверены в намерениях Британии. С появлением более надежных и быстрых средств транспорта и связи, эта неуверенность распространяется по всей северной Индии. К счастью, британское вмешательство и модернизация на юге Индии куда менее агрессивны, приведя лишь к немногим социальным проблемам. Основная проблема, стоящая перед Компанией, заключалась в том, что индийцы составляют большую часть их войск.

До тех пор, пока Компания исполняла роль властелина-завоевателя, вроде раджей или султанов, в использовании местных наемников проблем не было. До 19 века даже европейцы в войсках Компании были наемниками и не всегда даже британцами. Компания вела себя так же, как любой индийский князь.

Но в 1794 году Ост-Индская Компания создала местное официальное ополчение. Сипаи до сих пор остаются наемниками, которые нанимаются и тренируются по европейским принципам без сильной связи с Компанией, за исключением той личной верности, которую внедряют британские офицеры. Но британцы все же зависимы от индийских войск, как и Моголы до них. В 1794 году было 82 тысячи сипаев. В 1856 их уже 214 тысяч. Большая их часть – достаточно высокого социального положения. Как минимум половина их выходит из варны (касты) брахманов или из раджпутов. Британцы платят немного, но регулярно и честно, и для воинских каст, вроде раджпутов, это отличная карьера.

Так как сипаи выходят из достаточно высоких каст, находятся близко к британцам и постоянно путешествуют, они стали угрозой безопасности индийцев из низших каст вайшьев и шудр. Проблемы же, связанные с жалобами на жалование, обычны для наемников, но дополняются культурной нечувствительностью, что приводит к росту восстаний. В 1806 году сипаи восстают в Веллуре, когда британские офицеры велят им сбрить бороды, убрать кастовые метки и носить шляпы из кожи. В 1824 восстают сипаи Баракпура – требуя надбавок к жалованию за боевые действия в Бирме, а также из-за необходимости путешествия по морю, которое приводит к потере варны. Другие конфликты из-за жалования возникают во время войн с сикхами и в ходе Синдской Кампании, но последней каплей становится одностороннее решение лорда Каннинга в 1856 году, нового генерал-губернатора, согласно которому бенгальские войска отправятся воевать за границу, что может привести к потере касты сипаями-индуистами.

Британская спесь и нечувствительность к культурным особенностям не только вредит отношениям с сипаями, но и с индийцами на всех уровнях общества. Хоть насилие и редко, бунты – нет. По всему индийскому обществу ходят теории заговора – параноидальные слухи, что британцы заставят всех принять христианство или лишат всех князей их земли. Так как все направлено против британцев, восстание становится неизбежным благодаря могольским лоялистам и северным торговцам, стремящимся разрушить верность сипаев.

Восстание сипаев (1857-59)

К началу 1857 из-за Крымской войны в Европе количество частей британской армии в Индии снижается, как никогда. Большая их часть находится в Пенджабе, где заканчивается покорение сикхов. На все 800 миль между Патной, к западу от Калькутты, и границей Пенджаба приходится только пять британских полков. Этот недостаток стабилизирующих сил позволяет паранойе среди сипаев разрастаться, достигая новых высот со слухами, что британцы выпускают новые патроны, оболочка которых пропитана свиным и говяжьим жиром, и которую полагается разрывать зубами. Появляется даже «пророчество» о том, что британское правление падет через сто лет после победы при Плесси, в которой власть Моголов пала раз и навсегда.

Недовольство сипаев прорывается на поверхность раз за разом, но британцы считают это единичными случаями. Сначала в феврале в Берхампуре, потом в марте в Баракпуре, затем в мае в Лакхнау и Баракпуре – подразделения сипаев отказываются принимать новые патроны и распускаются. Но британцы не делают ничего. Наконец 10

мая в Мератхе (на севере от Дели) разражается серьезный бунт, с которым британские офицеры и оставшиеся верными сипаи не могут поделать ничего. Бунтовщики быстро захватывают город и расправляются с европейцами. Сипаи Мератха, намеренные восстановить власть Моголов и мусульманское превосходство над индуистами, выступают на Дели.

Большая часть населения Дели поддерживает восстание, начиная новое истребление европейцев. К счастью, британские офицеры успевают взорвать арсенал, лишая своих противников запасов амуниции. Повстанцы провозглашают восстановление Империи Моголов, вернув на трон старого императора Бахадур Шаха II, до того всю жизнь проведшего вдали от власти. Весть о восстании быстро распространяется по северной Индии с помощью телеграфа и гонцов. В некоторых городах, вроде Лакхнау, Пешавара и Агры, британцы успевают разоружить потенциально неверных сипаев до охвата восстанием и этих мест. В прочих же местах пятьдесят полков сипаев присоединяется к восстанию. Главные центры бунта находятся в долине Ганга, но оно захватывает и районы Раджпутаны, Центральной Индии и Бенгалии… и там, куда приходит восстание, быстро начинаются расправы над европейцами и их сторонниками.

Вне долины Ганга верные полки сипаев и британские войска подавляют неорганизованных бунтовщиков, но ряд восставших полков попадает под контроль некоторых мусульманских аристократов. Их контроль над войсками слаб, повсюду идут грабежи, а в Канпуре и Лакхнау гарнизоны европейцев и верных сипаев находятся в осаде. Полагая, что за восстанием стоят Моголы, британцы считают, что захват Дели сокрушит повстанцев. После захвата номинального контроля над долиной Ганга, британцы ведут верные войска на юг из Пенджаба для осады Дели. Как бы это странно ни звучало, но во время боев с повстанцами от болезни умирают три британских главнокомандующих, причем двое – во время осады Дели.

Осада гарнизона в Канпуре заканчивается после переговоров в конце июня, но бунтовщики под командованием мусульманского аристократа Нана Сагиба нарушают договор, истребляя британских солдат и захватывая белых женщин и детей в заложники. В Лакхнау гарнизон держится против ста тысяч восставших, к которым присоединяются и гражданские. То, что восстание не идет дальше на юг и в центр – надо благодарить князей-индуистов центра и юга страны, которые не хотят иметь ничего общего с Моголами-мусульманами. В результате сипаи с юга и центра остаются верными британцам и помогают восстановить контроль над севером. Кроме того, британцы создают полки из недавно покоренных сикхов, приведя их на осаду Дели.

Четырнадцатого сентября британцы начинают штурм Дели и захватывают его после шести дней уличных боев. Множество повстанцев спасаются на юго-восток в сторону Лакхнау. Дели и его жители – первые жертвы гнева британцев и их желания отомстить. Войска жгут многие части города, грабят остальные и истребляют множество горожан. Резня после осады вряд ли необычна для традиционного индийского ведения войны, но традиционно британцы держат свои войска под контролем. Однако в Дели разъяренные белые солдаты жгут, грабят и убивают. Британцы ловят Бахадур Шаха II, пытающегося сбежать из города, судят и отправляют в ссылку – как фигуру в восстании чисто номинальную – тем самым уничтожая остатки власти Моголов и утверждая британскую.

На юге британцы яростно стараются снять осаду с Лакхнау. Первые полки идут к Канпуру, но при их появлении повстанцы убивают содержащихся в заложниках женщин и детей. Несмотря на сопротивление, британцы продолжают наступление и к 25 сентября

приводят к Лакхнау еще больше сил и припасов. Но осаду удается снять только 17 ноября, и армия эвакуирует гражданских. К марту 1858, после трех месяцев насилия с обоих сторон, британцы берут под полный контроль долину Ганга. Тантия Топи, командир повстанцев, уходит в джунгли, чтобы вести против британцев партизанскую войну, когда те наносят решающее поражение бунтовщикам. Война в джунглях продолжается до апреля 1859 года, когда Тантию Топи ловят и казнят, окончательно завершая восстание.

Касты

Индуизм, наверное, известен лучше всего за использование кажущейся негибкой системы каст, определяющих религиозное и социальное положение человека в обществе. Кастовая система – не жестокий социополитический инструмент подавления масс, но, скорее, система управления и поведения для защиты чистоты высших каст и оберегания их от некоторой неотъемлемой скверны жизни. Фактически, у высших каст гораздо более серьезные ограничения по питанию и стилю жизни, чем у низших, и они вынуждены опираться на низшие касты, чтобы справляться с нуждами, с которыми высшим кастам сталкиваться запрещено.

Касты изначально состояли из четырех больших групп, которые называются «варны», и сохранились по сей день. Это, по нисходящей в плане важности, брахманы (жрецы), кшатрии (правители и воины), вайшьи (торговцы и купцы) и шудры (слуги и крестьяне). Вайшьи, кшатрии и брахманы еще называются двиджа[16] или «дважды рождённые» - они выделяют себя священным шнуром на правом плече. Брахманы ближе всего к богам и должны оставаться чистейшими, а шудры от богов дальше всего и потому менее ограничены в питании и занятиях. В вопросе питания, например, необработанная пища не подвержена загрязнению и потому дозволена всем. Загрязнение возникает во время обработки и готовки пищи, потому только определенные касты могут питаться определённой пищей (например, брахманам позволено или не позволено есть мясо, в зависимости от региона, но почти все не едят мясо крупного рогатого скота). Это разделение так же применяется в вопросах профессии, смерти и брака, и потому создало нужду в так называемых «Неприкасаемых» - части общества, которая занимается действительно грязной работой, вроде выделки кож, кремации, уборки мусора и так далее.

Стоит помнить два важных факта – во-первых, принадлежность к касте не определяет богатства, во-вторых, варна лишь вершина социального айсберга. В первом случае, например, земля это мерило богатства. И хоть брахманы могут быть землевладельцами, немало их может жить в нищете, не богаче шудр. Во втором случае, варна – это широкое определение, которое потом уточняется с помощью джати[17] (или каст). Они делятся на тысячи подкаст, в зависимости от региона и языковой группы. Так, в одном регионе вегетарианцы касты могут быть более уважаемы, чем всеядные. В другом регионе пастухи, крестьяне и скотоводы могут принадлежать к разным джати в пределах

---

16 Термин, которым в индуизме называют членов трёх высших варн (брахманы, кшатрии и вайшьи), прошедших (обычно в возрасте 8-12 лет) обряд упанаяна. В традиционном индуистском обществе упанаяна символизирует второе рождение и даёт право участвовать в ритуалах. Традиционно женщины и шудры к обряду упанаяна не допускались.

17 В индийском обществе наименование групп людей, имеющих единый закрепленный социальный статус, связанных общим происхождением, специфическим родом занятий, особыми религиозными традициями и принципом эндогамии.

одной варны (шудр, в данном случае). На этом уровне перемещение в пределах джати возможно, но в пределах варны (наследственного положения) уже сложнее.

Британский Радж (1859-1914)

Еще до конца Восстания Сипаев Британия перестраивает и усиливает свои позиции. В 1858 году принимается Акт о Лучшем Управлении Индией, который прекращает существование Компании и вводит в Индии прямую власть Короны, ликвидируя любые претензии на место Британии на полуострове. Изменения и несение цивилизации непросвещенным дикарям уступают место имперскому доминированию, где важны лишь нужды Британии. И сейчас встают три простых цели – гарантировать, что в будущем восстаний больше не будет и индийцы «знают свой шесток», гарантировать доходы для Британии от обладания Индией и гарантировать доходы для промышленности Британии от обильных рынков сбыта в Индии.

В 1876 году британский Парламент ратифицирует новую политику Империи, назначая королеву Викторию Императрицей Индии, завершая реформирование Индии в пользу тотального доминирования и экономической эксплуатации, и заменяя идею превосходства цивилизации на превосходство расы. Потому индийцы никогда не смогут достигнуть уровня британцев, потому что они по умолчанию «ниже» – за счет цвета кожи. Такие определения и требования промышленности делают британских колониалистов еще более спесивыми и нечувствительными к местным обычаям, чем до Восстания Сипаев.

Изучив проблемы, приведшие к Восстанию Сипаев, британцы заканчивают реформирование индийской армии. К 1870 она существует как британские военные части, и тем самым искореняются остатки старой системы феодальных наемников, которую унаследовала Ост-Индская Компания. Офицеры назначаются напрямую из британской армии. Другие реформы включают расформирование артиллерийских полков, состоящих из индийцев, чтобы в будущих восстаниях они не могли атаковать укрепления. Другое нововведение – полки сипаев, собранные из солдат разной этнической и религиозной принадлежности, чтобы действовать вместе они могли лишь под командованием британцев. Также, Британия рекрутирует легкую пехоту из милитаризованных народов, вроде раджпутов, сикхов, гурков, джатов и пуштунов. Считается, что большинство других народов Индии – их враги, что превосходно гарантирует их лояльность. Однако все реформы удается провести лишь в 1890.

Старая, неуклюжая и анархичная администрация Ост-Индской Компании так же реформируется, причем многие реформы начинаются до Восстания Сипаев. Администрация становится современной и бюрократической, действующей по тем же стандартам, что вся Британия. Кумовство, коррупция, непотизм и другие традиционные пороки управления Индией искоренены. Также, Британия гораздо сильнее вмешивается в жизнь Индии, включая создание полного свода индийских законов, повторяющих британские законы, что приводит к появлению общих правил для всех индийских каст, культур и религий.

Такие «реформы» были мотивирующим фактором во время Восстания Сипаев. Чтобы этого не произошло вновь, Британия стремится гарантировать их приятие как аристократами, так и простолюдинами. И мнение султанов и раджей особенно важно, так как многие простолюдины присоединились к Восстанию Сипаев просто потому, что так сделали их традиционные правители.

Чтобы обеспечить лояльность и внедрить современные стандарты, Британия назначает людей «помогать» князьям управлять их землями. Но она же признает их власть и важность, предлагая взамен значительную общественную поддержку и щедрые экономические стимулы за их сотрудничество. Возражают немногие, за исключением северо-западных границ, да и то – не часто. Местные князья значительно поддерживают легитимность британского правления, как минимум поначалу.

Но понемногу это сотрудничество начинает стоить князьям того уважения и послушания, которыми они традиционно обладают. Частично это происходит из развития индийского среднего класса и концепции индийского национализма, который клеймит князей предателями. Утеря дворянством уважения происходит и из-за того, что князья предали свои традиционные роли. Образованные и открытые миру, они используют британские реформы законов себе на пользу, и эксплуатируют крестьян неприемлемым в традиционной феодальной системе образом. Так как военная служба теперь в руках Британии, крупные землевладельцы игнорируют нужды крестьян (которые некогда составляли местные армии) и богатеют за счет нищающих фермеров, обрабатывающих земли. Крестьяне чувствуют себя преданными, что порождает нарастающее недовольство, которое сильно подрывает – и через некоторое время разрушит – традиционную социальную систему сельской Индии.

Британцы остаются несведущими о несправедливостях в сельской жизни или что крестьяне составляют большую часть населения Индии. Нехватка этого понимания отсталой и традиционной природы сельской жизни подавляет их попытки улучшить жизнь крестьян. Например, несмотря на все британские реформы и программы, большинство крестьян не понимает или не использует предоставляемые возможности, из-за чего процветают только те крестьяне, что богаче и образованнее – вроде деревенских старост. Потому новые экономические реформы лишь усиливают неравенство в деревнях, а новый класс малых землевладельцев еще более алчен, чем былые феодалы. Это, в свою очередь, извращает то, что сохраняется от традиционного индийского деревенского общества.

Стремление модернизировать Индию требует больше чиновников, чем может предоставить Британия, и потому появляется армия индийских бюрократов, которые должны облегчить работу белых воротничков. В 1850-х в Калькутте, Бомбее и Мадрасе основываются британские университеты для решения этой задачи. Их выпускники теперь занимают младшие и провинциальные позиции в британской администрации и бизнесе, создавая многочисленный, образованный и англоговорящий средний класс. Более того, английский становится общим языком, позволяющим общаться индийцам всех этнических, культурных и религиозных групп. Появляется индийское национальное самосознание, объединяющее многие традиционные элементы в новый единый облик.

Британской администрации и бизнесу нужна инфраструктура для удобства связи и перевозок. Понемногу железные дороги и телеграф проникают в самое сердце Индии, становясь ключевой частью новой имперской структуры, связывающей страну воедино. В 1857 году в Индии только 200 миль железных дорог. К 1869 их уже 4255 миль, к 1880 – 8494, а к 1905 будет 28054 мили. Наряду с телеграфом и всепогодными дорогами, железные дороги открывают самые отсталые и изолированные места для путешествий, торговли и британской власти. От новой, современной Индии остаются изолированными лишь горы на северо-западе и северо-востоке, а также самые глубины южных джунглей. Благодаря этим реформам мощь Британии растет, достигая своего зенита в период между 1899 и 1905 – золотое время процветания, превосходства и силы Империи.

Но это все не хорошо для индийцев. Под конец 19 века население Индии сильно увеличивается, а объем смертей от болезней и нападений бандитов уменьшается. В 1855 году Индию населяет 175 миллионов человек, но к 1911 индийцев уже 303 миллиона. Сельская местность страдает от перенаселения, на границах больших городов растут трущобы, а многие бедные индийцы недовольны своей судьбой и традиционными ролями, которые от них требует общество. Перенаселение порождает вспышки голода, которые регулярно проносятся по Индии, а ситуация омрачается полной незаинтересованностью Британии в сельском хозяйстве, за исключением налогов за землю.

Новых ирригационных проектов немного, а экономия на каждой копейке подрывает попытки ослабить вспышки голода. В сочетании с ростом населения, недостаток инвестиций лишь усиливает вспышки голода, которые приходят каждый год, в зависимости от муссонов. Потому всегда возможно, что люди будут уходить из мест, охваченных голодом. С 1860 по 1879 было 8 вспышек голода, включая голод 1876-78, убивший 5 миллионов человек. В следующие 15 лет муссоны задерживаются, но затем, с 1896 по 1908 происходит три серьезных голода, которые побуждают многолюдную и беспрецедентную миграцию населения, и перемены в этническом балансе Индии.

По мере укрепления своей власти, Британия использует возможности выжать как можно больше денег из Индии – иногда не прямо, используя индийские войска за ее пределами или расплачиваясь индийской монетой за управление. Но вместо попыток построить индийскую экономику, которая решала бы ее нужды, Британия саботирует ее экономику. Деловые интересы Британии стоят на первом месте, разграбляя Индию и замедляя экономический рост всей страны. Британские «улучшения» поощряют в первую очередь то, что полезно для ее власти и торговли (вроде железных дорог и портов), а не то, что пойдет на пользу среднему индийцу (вроде ирригационных каналов, школ и больниц), лишь увеличивая проблемы.

Эта экономическая несбалансированность заставляет индийский средний класс, который прямо страдает от финансовых трудностей, сомневаться в британском правлении с 1870 и дальше, что впоследствии превращается в новый культурно-национальный порыв, рождающий индийский национализм. Растущее разочарование среднего класса превращается в формализованное сопротивление британской власти, с первым собранием Индийского Национального Конгресса в 1885 году. Но только в 1929 году независимость Индии становится целью Конгресса. Нужно много времени, чтобы индийские националисты (разделенные этнически, религиозно и кастово) отбросили убеждение, что британская власть нужна, чтобы сохранить Индию целой. Рост индийского национализма захватывает Британию врасплох, но к 1890 у них уже есть хорошо организованная тайная полиция.

До Восстания Сипаев превосходство Британии в мире неоспоримо. Но в последние пять десятилетий 19 века в Европе появляются новые силы, оспаривающие это. Британия не намеревается терять свое положение сильнейшей страны мира, и потому готова держать Индию на коротком поводке. Еще одно восстание означает возможную интервенцию других европейских стран. Этот риск растет с проникновением России в Центральную Азию, и началом ею тайного конфликта со шпионами, интригами, коррупцией и пограничными столкновениями. Участники называют этот конфликт Большой Игрой, которая также включает шпионаж в различных индийских княжествах и обеспечение того, что ни одна иностранная сила не простимулирует мятеж или переманит британских подданных. Механизм этой тайной полиции легко фокусируется на движении индийских националистов, но всерьез до 20 века не работает.

Вопрос Тибета

В 1792 году Китай закрывает границы Тибета, что делает его еще более соблазнительной целью для европейских исследователей, стремящихся проникнуть в загадочные внутренние районы Азии. Хоть Китай со временем ослабляет ограничения, Тибет стойко хранит свою закрытость для иностранцев. Более того, по ряду причин он отказывается торговать с Индией, главная их которых – угроза оспы. Тибетцы верят, что умершие от оспы сразу попадают в ад.

Но у Британии есть свои страхи. И Россия – не последняя из них. В 1800 расстояние между границами России и Британской Индии – 2000 миль, но к 1876 это расстояние уменьшается вдвое. Страшась русского вторжения в Индию через Тибет, Британия проникает туда (создав в Калькутте Большую Тригонометрическую Съемку), чтобы картографировать его и определить местонахождение важных городов, вроде Лхасы.

Они используют пандитов[18], индийцев, переодетых под буддийских паломников, чтобы проникнуть за щит на границе Тибета и Индии. Британцы измеряют шаг пандита, а потом высчитывают расстояния в соответствии с количеством их шагов (в одной миле примерно 2000 шагов), тренируя своих шпионов сохранять определённое расстояние шага даже на каменных склонах. Пандиты несут четки, характерные для индуистов и буддистов, из ста молитвенных шариков, отмечая маленьким шариком каждую сотню шагов, а каждые полмили – большим. Кроме того, в посохах пандитов спрятаны термометры, в молитвенных колесах – компасы, а в прочной коробке – секстант.

Пандиты незаменимы в изучении географии Тибета, вдохновив собой появление великих памятников литературы, вроде *Кима* Редьярда Киплинга. Их путешествия – общеизвестный факт, а подвиги агентов, вроде «Старшего Пандита», «Патвара» или «Кришны» приведены в Журнале Королевского Географического Общества. Но тибетцы крайне жестоко наказывают тех, кто помогает пандитам и другим шпионам. Они конфискуют их имущество или публично секут, а слугам отрубают кисти рук и ступни ног, а потом вырывают глаза и оставляют умирать.

В тенях

Введение

Так как Индия богата культурами и религиями, сложно сказать, где кончается миф и начинается реальность. И Каниты, и Гуй-дзин говорят, что они появились в Индии первыми, воспоминания их старейшин противоположны, а истина скрыта в тумане времени. Но что определенно – обе стороны сражаются всю историю Индии, и обе стороны находят покой в великих религиозных течениях Индии, скрывая свои действия в их древних мифах. В Викторианскую Эпоху вековой баланс медленно распадается,

---

[18] Житель Южной Азии, которого британские власти в XIX веке использовали как разведчика неизученных ими местностей к северу от Британской Индии. Не стоит путать с пандитом-ученым, как называли ученых брахманов, а также людей высокообразованных в области классической индийской литературы на санскрите.

заставляя полуостров скользить к кровавой бане, сопутствующей Разделу в 1947, когда от Индии откололся Пакистан.

Ночи прошлого

И Каиниты, и Гуй-дзин связывают свое появление в Индии с вторжением ариев, задолго до нашей эры. И обе стороны утверждают, что были вовлечены в события, описанные в великих ведических эпосах, указывающих на начало индуизма – *Рамаяне* и *Махабхарате*. Но клан Равнос утверждает, что обитал в Индии задолго до вторжения ариев, еще во времена великой Хараппской цивилизации, и что основатель их клана выгнал их с этой территории, не оставив там ни Каинитов, ни тварей, похожих на Гуй-дзин. Оборотни Наги и Ханы утверждают похожее, говоря, что до вторжения Запада в земли священного Ганга, служителей Многоножки (Змея) в Индии не было.

Буддийские миссионеры и войска Александра Великого привели много Каинитов и Катаян в Северную Индию. Заинтересованные новой религией, охватывающей Восточную Азию, Гуй-дзин явились на родину буддизма. А с армиями Александра пришло немало македонских и персидских Вентру. Каиниты и Гуй-дзин обнаружили землю, богатую культурой, возможностями, кровью и Ци. Ханы, Моколе и Наги противостояли и тем, и другим, но после вторжения Александра Македонского Индия была в беспорядке. Многочисленные династические войны раскалывали полуостров, заставляя оборотней отвлекаться на другие нужды. Посреди этого хаоса пришел другой клан Каинитов. Явились Последователи Сета, ища своих древних врагов, Детей Осириса, которые тайно пришли в Индию примерно в 500 году до нашей эры, века спустя после изгнания из Египта.

Империя Маурiев, первое индийское централизованное и могущественное государство, появившееся после крови и разрушений, спровоцированных Александром, строила города и поощряла развитие культуры. Пока в империи были сильные правители, вроде знаменитого Ашоки, борьба Каинитов и Гуй-дзин оказывала небольшой эффект. Когда она распалась после убийства последнего царя в 185 году до нашей эры, вампиры оказали поддержку разным фракциям, усиливая падение. Индийские династии востока и юга были культурными наследниками Маурiев и эксклюзивными территориями ряда Дворов Гуй-дзин. Они затем использовали многочисленные государства-наследники, чтобы распространиться по южной и восточной Индии и Шри-Ланке.

Каиниты отступили в богатые северо-западные провинции, где основали домены в маленьких царствах, основанных греками, скифами и парфянами, которые нападали на гибнущую Империю Маурiев. Как и Гуй-дзин они приняли культурную идентичность окружающих их народов. Вентру стали Данавами, а Сеттиты Дайтьями, двумя кланами, постоянно борющимися за домены в маленьких региональных городах. Каиниты и Гуй-дзин воевали также между собой и с могучими Ханами. И их битвы отражали разделенность смертных. Это продолжалось с ростом и падением царств и империй смертных, что позволяло Каинитам и Гуй-дзин расширять свои территории.

Появление Аширра (арабских Каинитов) вместе с султаном Махмудом в 1001 году раздавило индийских Каинитов и отбросило Гуй-дзин на юг. Аширра почти полностью истребили Дайтьев, а Данавы выжили, так как сдались или спрятались в далеких холмах. Власть Аширра пала перед Гуй-дзин, которые пришли с монголами в 1221. С северо-запада столетиями шли вторжения мусульман, а также мирные расселения и обращения. Во время этого периода Гуй-дзин удерживали Гималаи, Шри-Ланку, Деканское Плоскогорье и джунгли юга.

К тому времени, как Британия становится в Индии силой, Каиниты и Гуй-дзин находятся в нелегком перемирии. Ни одна сторона уже веками не воюет всерьез с другой, и не странно обнаружить Гуй-дзин при Дворе Каинитов (и наоборот) в роли посла, наемника или торговца. Идеология обоих сторон считает это предательством священных принципов, но это удобно – лишь фанатики, кажется, готовы начать сражения.

Прибытие европейцев не сразу нарушило баланс сил, тем более, что португальские Каиниты были больше заинтересованы в истреблении Аширра, чем Гуй-дзин. Но португальцев было меньше, и Аширра легко громили как их, так и любых французских Каинитов, проникавших в их земли. Даже когда Британия доминировала в Бенгалии в 18 веке, европейским Каинитам не удавалось основать крепкого плацдарма там или на юге, где ночью правили Дворы Гуй-дзин. Даже при росте европейской власти, ночь принадлежала Аширра, гарантировано лишавших западных Каинитов сил и возможностей оспорить их власть.

Хоть большинство западных Каинитов в начале 19 века сдают Индию Аширра, Тремеры находят магические традиции полуострова притягательными – особенно с тех пор, как их попытки проникновения на территории Дворов Гуй-дзин Восточной Азии оказываются полностью провальными. Используя Ост-Индскую Компанию и различных миссионеров, Тремеры забрасывают ряд агентов в Северную Индию, но изначально добиваются немногого, не считая гибели многообещающих учеников и анцилл. Потом, в 1829 году Тремеры обнаруживают Данавов и Дайтьев, давно скрывающихся индийских Каинитов, вышедших из укрытий, когда британцы громят культ тугов. В древних индуистских Вентру и Сеттитах Тремеры находят союзников против Аширра и тайно разрабатывают схему по проникновению в ночи Индии.

Величие и падение северных Дворов

В начале Викторианской Эры во всей Индии найдется меньше дюжины Каинитов. Большая их часть сконцентрировалась в северных владениях Компании – в Калькутте и Бомбее. Остальные - агенты Тремеров, странствующие вверх и вниз по Гангу и тайно встречающиеся с прячущимися Князьями Данавов и Дайтьев. Каиниты Калькутты и Бомбея ведут себя очень осторожно, так как каждая ночь их не-жизни находится во власти Аширра и оборотней. Хоть они и знают, что Тремеры чего-то задумали (чтобы Тремеры, да без хитрого плана?), но остаются полностью «беспартийными», потому что боятся, что Тремеры вызовут гнев Аширра.

Тремеры обнаруживают, что Каиниты-индуисты имеют союзников и связи при Дворах Аширра – вампиров-индуистов, которые склонились перед Князьями Аширра и возмущены своим подчиненным положением, а также юных Аширра, которые жаждут своих доменов. Но даже с этим у Данавов и Дайтьев нет достаточно смертных слуг и пешек, необходимых чтобы свергнуть древних вампиров-мусульман. И именно Тремеры убеждают их, что британцы могут предоставить достаточно сил, чтобы выступить против Аширра, так как они недооценивают возможности Ост-Индской Компании и переоценивают свое влияние на местных британских чиновников.

К началу 1838 Тремеры ставят Упырей на ключевые позиции Компании в Индии, используя как свои связи с Советом Губернаторов Компании в Лондоне, так и прося об услугах могущественных британских Каинитов. С этим усилившимся влиянием Тремеры побуждают реформаторов в Компании подорвать влияние смертных правителей Северной Индии, стимулируя перемены в местной культуре. В то же время Данавы и Дайтьи распространяют слухи о намерениях британцев среди простонародья, разжигая

напряжение и сектантскую паранойю. В течение 1840-х Тремеры и кланы индуистов повышают напряженность, терпеливо ожидая плоды своих интриг.

Но только в 1856 году план Тремеров достигает цели, когда запущенный ими слух об оболочках патронов, пропитанных свиным и говяжьим жиром, воспламеняет Северную Индию. Недооценивая своих смертных противников (особенно британцев, отвлекшихся на Крымскую Войну), многие Князья Аширра сразу поддерживают повстанцев, поощряя свои смертные пешки на присоединение к бунту. Аширра стремятся избавиться от ненавистных смертных христиан и восстановить Империю Моголов.

Изначально британцев отбрасывают, но, как и ожидали Тремеры, те перегруппировываются и идут в наступление, захватывая город за городом. В крови, огне и хаосе осад Дели, Лакхнау и Канпура Тремеры, индуисты и различные европейские Каиниты-грабители сбрасывают Князей Аширра и истребляют Каинитов-мусульман во множестве. Даже когда война смертных заканчивается, эта тайная война продолжается в Пешаваре, Агре и ряде меньших городов от Бенгальского залива до Пенджаба. Тремеры не возглавляют все битвы, позволяя молодым Аширра улучшить свое положение, уничтожая сиров и «старших». Гуй-дзин в бойне не участвуют, но внимательно изучают возможности британцев и тактику Западных «коллег».

Бои быстро прекращаются, и в руках Западных Каинитов и индуистов оказывается половина Дворов Северной Индии. Князья Аширра теряют почти все важные города, в которых они были, за исключением Лахора и Бомбея. Молодые Аширра захватывают власть во многих меньших городах, но скоро обнаруживают себя под сильным давлением возрождающихся Каинитов-индуистов и Гуй-дзин с юга. Кланы индуистов наслаждаются своей новообретенной мощью, изгоняя Аширра из своих доменов и значительно увеличивая свою численность массовыми Становлениями подходящих выходцев из касты брахманов. Но они не привыкли общаться с британцами так же, как Аширра, которых сменили. Амбициозные вампиры Запада быстро занимают важные посты во многих Дворах Данавов и Дайтьев.

Под прямой Западный контроль попадают только два города – Дели и Калькутта. Даже с учетом Каинитов, прибывших в Индию во время Восстания Сипаев, их недостаточно, чтобы удерживать больше городов. Но и в Калькутте, и в Дели Западные Каиниты лишь первые среди равных – а там есть и индуисты, и Аширра. Тремеры, многие из которых «обаборигенились» и стали звать себя Тримира, открывают многочисленные Капеллы и легко становятся самым влиятельным кланом Северной Индии. Но все Каиниты, несмотря на происхождение, работают сообща, отражая налеты оборотней и Гуй-дзин.

Змеи южных Дворов

Изначально Гуй-дзин приветствуют появление британцев в Индии. Хоть они, как все белые люди, неотесаны, британцы все же не притаскивают с собой агрессивных миссионеров и не заинтересованы в свержении местных князей-индуистов. Даже с ходом Викторианской Эры, по мере которой Компания становится все более агрессивной, отношение Гуй-дзин к ним остается позитивным, так как агрессия британцев обрушивается, в основном, на мусульманские княжества. Более того, низвергая мусульманские государства, вроде Майсура, и сажая там подчиненных им раджей-индуистов, британцы дают основу для роста влияния Гуй-дзин. Катаяны не считают маленькие британские анклавы угрозой, тем более, что европейцами так же просто манипулировать, как и всякими смертными. Каиниты Запада иногда пытаются основать

домены во владениях Катаян, особенно в Мадрасе, но и это Катаяны считают больше спортом, чем опасностью.

Спокойствие Гуй-дзин завершается с началом Восстания Сипаев. Поначалу Катаяны не поощряют, и не отказывают своим Алым Ширмам в участии, так как война дает много Ци. Но когда на севере начинаются бои, Гуй-дзин быстро осознают, какой мощью обладают европейцы – и насколько мало они действительно их понимают. Катаяны охвачены страхом, что сами могут стать объектами махинаций Каинитов. Кое-кто настаивает на восстании, но большинство Предков и Мандаринов считают, что для них это закончится не лучше, чем для Аширра и их смертных пешек. Вместо этого многие Дворы используют свои ресурсы, чтобы привлечь на свою сторону новый средний класс, рождающийся из образованных в Западном стиле индийцев. Лишенные кастовых ограничений, мешающих Каинитам-индуистам, Гуй-дзин не считают нужным отворачиваться от этого класса, особенно учитывая власть, которую представители среднего класса имеют в британской администрации и бизнесе.

С ходом века по мере усиления власти Британии над Индией Дворы Гуй-дзин становятся сильнее – благодаря вспышкам голода и другим колониальным жестокостям, которые отсылают все больше индийцев в Йоми. Но эти новые Катаяны оказываются очень проблемными для Дворов, так как на них и после смерти влияют кастовые ограничения и межклассовое неприятие. Хоть большая их часть – хин и ученики, значительная часть недавно появившихся Катаян быстро вливается в развивающееся общество Индии. Чтобы ослабить угрозу, Предки и Мандарины натравливают на своих бунтующих подчиненных хин из низких каст. Эта тактика оказывается палкой о двух концах, когда молодые ученики и Дзины объединяются с вестернизированными хин, что порождает гражданскую войну в ряде Дворов в 1860-х.

Предки, Мандарины и их союзники сильнее молодых бунтарей, но меньше разбираются в особенностях колониального правительства. Во многих Дворах молодых Гуй-дзин побеждают, и вводят драконовские законы, чтобы новые хин больше против них не восставали. Но в других Дворах, особенно в Сиккиме, Ассаме и Нага Хиллс, молодые Гуй-дзин успешно используют свое влияние на колониальный режим, чтобы победить Предков и Мандаринов в танце Алых Ширм. В Шри-Ланке молодые Гуй-дзин встают на сторону большой общины тамилов, развившейся в колониальный период, и манипулируют антипатией тамилов и сингалов, чтобы закрепиться на севере острова.

К 1880-м бои заканчиваются, и традиционные дворы крайне недовольны «предательством» молодых Гуй-дзин. Открытые столкновения сменяются Теневыми Воинами, и обе стороны все сильнее запускают свои руки в общество смертных, чтобы найти всегда важное «преимущество» перед противниками. Именно благодаря смертным связям в зарождающемся движении индийских националистов прогрессивные фракции Гуй-дзин устанавливают первые контакты с молодыми Каинитами-индуистами. У них много общего – особенно проблемы с древними вампирами, которые не понимают новое общество Индии, и сильная нелюбовь к британцам.

Конец Эры

В течение 1890-х молодые Гуй-дзин и молодые Каиниты-индуисты сближаются все сильнее. Новые Каиниты, которым Данавы и Дайтби дают Становление во время Восстания Сипаев, включают множество образованных брахманов, которые считают религиозные ограничения Князей и Примогенов особенно унизительными. И обе секты, особенно Каиниты-индуисты, которые вынуждены общаться с могущественными

Западными вампирами, не любят британцев – потому развивают тесные связи через растущий Индийский Национальный Конгресс. Между ними есть трения, так как старейшины с обоих сторон считают, что противоположная сторона воплощает все зло мира. Это затрудняет обмен информацией между ними, что оставляет Гуй-дзин тайной для Каинитов и наоборот.

Все эти заговоры и схемы не проходят незамеченными, но молодые Гуй-дзин до сих пор правят своими доменами, в то время, как Князья и Примогены индуистов теряют контроль над своими – в основном, в пользу Западных Каинитов, которые опираются на колониальный режим, чтобы проводить свою политику. С теми немногими анциллами и неонатами, которым они могут доверять, многие Старцы-индуисты отступают в свои древние домены в горах и джунглях. И в этом Западные вампиры видят свой шанс.

Когда Старцы уходят, Западные Каиниты атакуют молодых Каинитов-индуистов, а Аширра и оборотни используют это, чтобы ослабить своих врагов. Бунты и культы конца тысячелетия, возникшие в 1890-х, помогают скрыть это как от Западных вампиров, так и смертных. Западные Каиниты не достигают того, чего надеялись, хотя Аширра отлично используют себе на пользу их сражения с Каинитами-индуистами.

Несмотря на потерю в боях множества небольших городов, Западные вампиры удерживают Дели и Калькутту, а также ищут укрытия под крылом невероятно могущественного Князя Аширра из Бомбея, который защищает город от всех узурпаторов всю Викторианскую Эру. За эти долгие годы Аширра привыкают к миру, накапливая силы практически так же, как Каиниты-индуисты. Кроме того, благодаря современным средствам связи Аширра поддерживают контакты с большим исламским миром и готовятся к джихаду, который считают неизбежным.

К закату Викторианской Эры агрессия против Западных Каинитов достигает предела. Индуисты из рядов Гуй-дзин открыто атакуют Дели и Калькутту, а также штурмуют небольшие города Аширра на Деканском Плоскогорье. Бои охватывают Северную Индию, так как Аширра проникают с запада, чтобы воевать с вампирами-индуистами, а Западные Каиниты сражаются за свои города или для предотвращения своей погибели. Все больше европейских вампиров бежит из Индии или поддерживает умеренных Аширра. Дели и Калькутта после яростного кровопролития захватываются, и всех тамошних Каинитов истребляют. Аширра продолжают удерживать мусульманские города, даже против Гуй-дзин, но жестокость индийских ночей продолжает расти, заканчиваясь Разделом 1947 года.

Шэнь

Ханы, Моколе и Наги издревле обитают в Индии. Даже после появления вампиров, оборотни удерживают большую часть сельской местности. Вампиры-индуисты и оборотни осторожно уважают друг друга – благодаря общей культуре и векам сражений. Но это не распространяется на Западных Вампиров, и Хенгейокай ведут долгие, бесплодные битвы, чтобы Западные Каиниты и Аширра не смогли укрепиться на полуострове. Но им все же удается сохранить свои территории чистыми от вампиров, особенно во владениях раджпутов и Траванкорском Берегу.

Но не вампиры, а смертные европейцы уничтожают позиции Хенгейокай в Индии – с помощью модернизации и пришедших с ними Гару. Большую часть Викторианской Эры Хенгейокай и Гару сражаются друг с другом сильнее вампиров. Эти битвы приводят к тому, что Наги выживают лишь скрывшись, а Ханы и Моколе теряют большую часть

своих сил. Но лишенные нужных смертных связей Гару не могут заменить их, и образовавшимся вакуумом пользуются Вампиры-индуисты. Но более, чем война с Гару, индийским оборотням вредит порча Змея (и загрязнение), сопровождающая современные производства. К концу Викторианской Эры целые районы оказываются под контролем фоморов – и будет еще хуже.

Индийские маги, называющие себя садху, остаются вдалеке от проблем полуострова. Вера простонародья и образованных элит в магию сдерживает силу Технократии. Хоть садху и признают руку Технократов в британской колониальной политике, особенно активной прокладке железных дорог и образовательных инициативах, природа их обрядов и взглядов остается непонятной для европейцев. Потому большая часть планов Технократии заканчивается ничем. К концу Викторианской Эры Технократия решается на более серьезный толчок, чтобы загнать Индию в современный мир. Но садху остаются спокойными пред лицом надвигающейся бури, веря в силу своих богов и в саму землю.

И призраки, и духи природы сторонятся оборотней и вампиров. Их место в небесном цикле останется незатронутым модернизацией долго после окончания Викторианской Эры. Духи играют роли мудрецов, ученых и нейтральных наблюдателей тех битв, что охватывают эту часть Мира Тьмы.

Индуисты Гуй-дзин и Каиниты

И Гуй-дзин, и Кин-дзин не жили в Индии изначально, но ее великие религии значительно на них повлияли. Оба вида адаптировали индийские религии по-разному, но все же схожим образом – и, более того, без взаимного антагонизма, отмечающего отношения Каинитов и Гуй-дзин повсюду в Азии. К концу 19 века узы индуизма становятся сильнее любой взаимной ненависти, хотя обе секты и предпочитают изоляцию и держать свои секреты при себе. Город принадлежит либо Каинитам, либо Гуй-дзин, хотя ограничений на путешествия по чужим владениям нет – за исключением заблаговременного вежливого уведомления. Конечно, старые Каиниты и Гуй-дзин помнят старые времена и настаивают на закрытости их владений.

Взгляды Гуй-дзин – индуистов схожи с таковыми у других Гуй-дзин, но немного искажены в пользу индуистской этики. Они чтят принцип Дхармы, но толкование сильно отличается. Их Предок правит Двором, брахманы (Мандарины) – его советники, кшатрии (Дзины), вайшьи (ученики) и шудры (хин) подчиняются и служат. Не входящие в Дворы называются далитами, но не считаются злом. Каста, к которой Гуй-дзин принадлежали до смерти, важна не только, когда они восстанут – все должно показывать их ценность в следовании кармической судьбе. Гуй-дзин – индуисты не противостоят Повелителям Яма, как это происходит в Восточной Азии. Для них Повелители Яма – это асуры, противостоящие дэвам или богам. Потому Гуй-дзин противостоят Повелителям Яма потому что служат своим богам, а не потому что Повелители – зло. Кроме того, Гуй-дзин, служащие Повелителям Яма, тоже считаются идущими верным путем, и не записываются в акума, как в Восточной Азии. Не нужно говорить, что Квинконс считает такие взгляды ересью.

Каиниты-индуисты тоже отличаются, давая Становление лишь тем, кто принадлежит к подходящей касте. То есть, Данавы или Дайтьи скорее дадут Становление брахманам (или, наверное, вайшьям), индийские Бруха предпочитают кшатриев, а Носферату принимают только далитов. Тримира выделяются из них, с готовностью Становя всех, у кого есть подходящие навыки и тяга к знаниям. Каиниты-индуисты также

позаимствовали у Гуй-дзин идею дхармического развития. Некоторые верят, что идея Голконды пришла от Данавов. И многие Каиниты-индуисты считают, кажется, свое состояние шансом на мистическое возвышение… по пути к службе на Небе, если такое есть.

Инструменты

Общество

Если говорить о национальностях, религии или культуре, то Индия состоит из множества разных территорий, с многими разными правителями, где молятся множеству разных богов и говорят на множестве разных языков. В период своего зенита Империя Моголов не правила больше, чем половиной Индии, а ее правители не говорили ни на одном из индийских языков, предпочитая персидский. Так как в Индии 179 языков и 544 диалекта 6 языковых семей, большая часть индийцев понимает друг друга еще меньше, чем англичане – испанцев. Единую политическую систему из Индии сделала Британия. И большая часть ее социального и культурного влияния вращается вокруг того, чтобы заставить множество различных и часто враждующих элементов Индии жить друг с другом в относительной гармонии.

До-Викторианская Индия была феодальным обществом, разделенным не только на касты, но и классы, и культуры которой были разделены еще и между городской элитой и многочисленными деревенскими бедняками. Для большинства деревня была всей их реальностью. Султаны, раджи и наместники приходили и уходили, но беды и трудности деревенской жизни сохранялись, несмотря ни на что. В этом девственном мире жалких склок, кастовых различий и сектантского насилия британцы не были изначально особой заботой, особенно если учесть разделение на мусульман и индуистов или высшие и низшие касты. Диспуты о крестьянах вращались вокруг этих вопросов до конца 19 века.

Для элит британцы – или союзники, которыми можно манипулировать, или враги, которых нужно бояться. Индийское дворянство не поражено предубеждениями простонародья. Браки и союзы мусульманских и индуистских князей вполне себе обычны, как и предательство союзников или притеснение простонародья. Высокая культура феодальна по природе своей, и назначение Британией землевладельцев меняет Индию навсегда. Неожиданно, вместо владеющих землей во славу императора, султана или раджи в обмен на военную службу, дворяне становятся землевладельцами, которые не должны ничего, кроме налогов, в обмен на полный контроль над их владениями. Землевладельцы тотчас же забывают о традиционных правах крестьян, хотя многие дворяне, в новых экономических условиях, оказываются не способными к управлению и теряют свои земли.

Появляется новая элита богатых купцов и чиновников, использующих свои навыки коммерции и делопроизводства, чтобы процветать при британцах. Для крестьян, конечно, внезапно столкнувшихся с арендной платой вместо десятины, перемены все еще чужды. В 19 веке многие умирают от голода, потому что больше не могут позволить себе рис, который сами и выращивают. Эти экономические перемены в немалой степени становятся причиной Восстания Сипаев. Малочисленные христианские миссионеры имеют небольшое влияние, а современные реформы Ост-Индской Компании для создания йоменов, как в Британии – то есть образованных и ориентированных на бизнес крестьян – заканчиваются плачевно. Реформы недостаточно удачны даже чтобы побеспокоить землевладельцев, которых больше волнует кажущиеся случайными отъемы земли британскими генерал-губернаторами.

Восстание Сипаев проявляет две проблемы. Первая – страхи городских классов и землевладельцев, озабоченных утерей преимуществ, которые они получают от британской политики. Вторая – отсутствие общеиндийского мышления, вместо которого есть верность локальная и религиозная. Большинство индийцев, обитающих вне севера центрального региона, особенно сикхи и индуисты, боятся, что Восстание Сипаев вернет феодальную власть мусульман. После Восстания сил у феодалов практически нет, хотя их богатства и привилегии сохраняются, а старый правящий класс становится все более далеким от масс. Со временем их близость к британцам и отказ от традиций будет стоить им и уважения народа.

В этот разрыв входит новый индийский средний класс. Говорящие по-английски и имеющие Западное образование, новый вид встает выше народов, религий и культур. Индийский средний класс также, как и британцев, мало заботит традиционная Индия, и он поддерживает власть европейцев, чтобы защититься от отсталых дворян и крестьян.

Культурологическое отступление: туги и культы

Группа пилигримов возвращается домой, когда к ним просится присоединиться несколько странников – чем больше народу, тем безопаснее, в конце концов. Затем караван становится все больше, так как к нему присоединяется все больше людей. Поздно ночью один из вновь присоединившихся заводит песню, и когда пилигримы поднимают головы, чтобы присоединиться к особенно хорошей песне, их незащищенные шеи присоединившиеся – все туги – захлестывают утяжеленными монетами платками. Сейчас члены культа убийц превышают пилигримов численностью почти втрое, из-за чего смерти избегают немногие. Все заканчивается за минуты. Туги грабят караван, приносят жертвы богине Кали Ма и хоронят тела в братских могилах.

Туги – историческая загадка, практически синоним индийской чуждости и неприкрытой экзотики. В 1820-х европейцы и индийцы мало знают об этом культе, за исключением того, что на путях пилигримов действуют дакоиты (грабители), нападая на случайные группы неосторожных странников. Майор Уильям Генри Слимен, представитель Ост-Индской Компании, случайно сталкивается с культом тугов в начале 1820-х, и, арестовав одного его члена, сумел распутать весь клубок.

Хоть Ост-Индская Компания изначально не стремится расследовать угрозу тугов (те никогда не нападают на европейцев, потому что это слишком опасно), она, с 1826 года, начинает работать в этом направлении, а Слимен был назначен руководить всей операцией в 1830. Он захватывает известного главаря культа тугов, человека по имени Феринггхия (Feringheea), и убедил его стать осведомителем или перебежчиком. Он предал своих, помог Слимену разоблачить культ и арестовать 3869 тугов к 1840, и еще 531 к 1850. В конце концов, выяснилось, что туги ответственны за смерть (вероятно, приблизительно) 40 тысяч человек ежегодно в течении 300 лет существования культа.

Независимо от преступлений, называть тугами простых головорезов – не более, чем неосведомленность. Основная цель культа – насытить богиню Кали Ма, чтобы не дать ей впасть в безумие, в котором она однажды убила своего мужа Шиву. Убийства - фактически жертвоприношения, и всегда опираются на ряд знамений. Туги тщательно выбирают свои жертвы, по крайней мере, поначалу, хотя некоторые убивают и из алчности, если натыкаются на богатый караван. Выбор жертвы тугами зависит от поведения птиц и ящериц во время засады. Большинство, за исключением тугов Хиндустана, не убивают женщин (так как Кали – женщина), а также увечных, слепых и

прокаженных, ремесленников, а также пасущих коров или овец. Туги почитают тигров и убивают за сотни миль от дома, чтобы не быть пойманными.

Происхождение тугов остается неясным, хотя встает вопрос, почему группировка с преимущественно мусульманскими членами поклоняется индийской богине Кали Ма. Некоторые считают, что богиня представляет собой Фатиму, убитую дочь пророка Мохаммеда, а другие утверждают, что Кали дала двум мужчинам румал (платок для удушения), чтобы победить демона Рактавидью[19]. Но есть и те, кто считает, что туги – это мусульмане-беженцы, на которых оказали влияние ассассины, проникшие в культ Кали и, со временем сменившие его. При этом стоит учитывать, что ассассины поклоняются Великому Мастеру, а потому не мусульманская организация.

Улицы Викторианской Индии

Введение

Для европейцев города Индии одновременно чудесны и ужасны – переполненные и живые, красочные и динамичные, нищие и отчаянные. Викторианское ночи еще хуже, та как бедность и насилие еще сильнее проглядывают под элегантным блеском и кружевами колониальной культуры. Чтобы обогатить индийский сценарий, нужно знание тех элементов, что создают горько-сладкую привлекательность великих городов полуострова. Как и в прочих случаях, в воле Рассказчика смешивать и добавлять то, что необходимо, помня, что аутентичность не должна подавлять нужды хроники.

Базовая структура города

Города Индии начались, как религиозные центры. Относительно небольшие, они служили центром феодальной власти. Почти все они были основаны в плодородных частях полуострова. Несколько прибрежных городов не играли большой роли и были вторичными.

Центром города были храм и дворец, а торговые и ремесленные заведения занимали (если были вообще) вторичное положение в районах поблизости. Вторжение мусульман значительно изменило структуру прибрежных городов, сделав базар настолько же важным, как храм и дворец, хоть базовый религиозно-правительственный характер городов в глубине полуострова остался прежним.

Важность прибрежных городов со временем возрастала, особенно под влиянием арабских купцов. Они были более динамичными, хоть и не обладали необычной роскошью, а также величественными дворцами и храмами внутренних городов. Эти порожденные мусульманами города концентрировались вокруг порта, из-за чего функции власти подчинялись торговле, а правители города зависели от могущественных купцов. Но население оставалось неизменным, и даже прибытие европейцев не сильно изменило устройство прибрежных городов, за исключением появления нового типа храмов и более качественных укреплений там, где жили европейцы.

---

[19] По легендам, этот асур восстанавливался из пролитых им капель собственной крови. И убивать его надо было без ее пролития.

Когда британцы утверждают свою власть над Индией, они адаптируют устройство городов, а не изменяют его. Прибрежные города становятся центром притяжения из-за ориентирования британцев на торговлю и морские перевозки. Калькутта, Бомбей и Мадрас превращаются в экономические и политические сердца полуострова. В этой роли, они становятся европейскими городами по структуре и облику, и окружаются индийскими городами, которые поддерживают европейскую инфраструктуру в центре. Это разделение закрепляется в британском городском планировании в Индии, где у всех городов есть выраженные «черные города» и «белые города».

Британия становится погибелью для многих внутренних городов, задачи которых заключаются лишь в управлении и религии. Политика централизации ограничивает султанов и раджей пенсионами, и ввергает их бывшие столицы в нищету и медленный упадок. Те внутренние города, что британцы выбирают локальными центрами, становятся европейскими по своему устройству – в некоторых случаях совершенно новый город строится внутри или рядом со старым. Они становятся белыми городами и служат политическим и торговым центром региона. Также, британцы основывают ряд индустриальных центров во внутренних городах, привлекая множество крестьян, согнанных с земли голодом или засухой. В 19 же веке появляются и трущобы.

По мере роста городов, лишь в белых устраивается толковая канализация и применяются строительные нормы. Улицы там широкие и вдоль них высажены деревья, а дома величественны и монументальны, чтобы впечатлить местных. Британцы используют тысячи местных жителей и суровую политику, чтобы улицы оставались чистыми, в то время, как черные города представляют собой смесь древних индийских построек, современных индийских построек, европейских зданий и трущоб. Там очень невелико или отсутствует разделение на промышленную, торговую и жилую зоны – или даже на богатых и бедных.

Понемногу различия между прибрежными и материковыми городами сглаживаются, и даже этнические и культурные различия становятся маловажными в развивающемся мегаполисе. Города сами создают культуры и идентификацию. Эта активность порождает интеллектуализм, из которого вырастает хребет будущего национального движения – средний класс.

Власть и безопасность

Британия правит силой закона, и ее суды применяют его без страха или предпочтений. Как ни странно, но законы специально писаны на пользу и защиту британцев. Европейцев будут судить по тем же законам, что индийцев, но последствия для них совсем другие. Для них даже тюрьмы отдельные. Разногласия индийских торговцев и европейских купцов судятся честно, но результатом политических преступлений для индийца может стать ссылка. Британцы опираются на разветвленную тайную полицию и разведку, чтобы истребить проблемы в корне, пока они не станут серьезными. Есть там и многочисленные полицейские силы, коррумпированные не менее, чем жестокие, и набираемые из определённых этнических групп, вроде сикхов, чтобы полиция не выступала в религиозных столкновениях на чьей-либо стороне.

Нищета

Большая часть населения Индии всегда была бедной, но в 19 веке появляется обширный класс городских нищих. Обитатели трущоб и бездомные представляют собой результат злоупотреблений прогресса, и к концу Викторианской Эры их число измеряется

миллионами. Помимо человеческих страданий (миссионерские и благотворительные организации оказывают некоторую помощь), нищие становятся плодородной почвой для прочих болезней общества. Рабство – сексуальное и иное – возможно худшая судьба для городской и деревенской бедноты, и включает работу по договору в каком-нибудь медвежьем углу Британский Империи. Опиумная зависимость, калечение для вступления в ряды попрошаек, криминал и вступление в культы – все это становится выходом из мрачных реалий нищеты.

Власть и привилегии

Богатство Британского Раджа непредставимо. Индийские аристократы, благодаря пенсионам, до сих пор живут хорошо, а умные инвестируют в британскую инфраструктуру. Выдающиеся купцы и члены нового среднего класса тоже хорошо устраиваются, богатея за счет бедных. К этому классу примыкает и небольшой класс европейцев, живущих, как короли, на европейское жалование, или нажившие огромные состояния на торговле с Индией. Во дворцах, построенных Моголами, или которые они строят для себя (часто в стенах старых дворцов, как в футляре), они устраивают праздники, играют в поло или погружаются в сплетни и удары в спину, создавая общество, которое при дворе Моголов сочли бы очень близким.

Сектантство, этносы и касты

Агрессивная ненависть между религиями Индии существовала задолго до прибытия британцев, но прогресс поднимает столкновения сект на новые высоты, особенно среди обитателей растущих городов. Нищета, невежественность, религиозные культы и скученное проживание, независимо от религиозных склонностей и рассуждений жрецов, активно ворошат религиозное осиное гнездо. Все, что нужно – единственная искра, особенно летом, когда душит жара. Проявленное неуважение к имаму, осквернённый храм, неправильные слова в неправильное время – и внезапно улицы черного города вспыхивают религиозным бунтом, забирающим сотни и тысячи. К сожалению, большая часть этих конфликтов скрывает влияние вампиров, будь–то Гуй-дзин, стремящиеся свергнуть Аширра, или европейские Каиниты, желающие открыто питаться по ходу бунта.

Все важные города Индии страдают от этнических разногласий и вездесущей кастовой системы. Раса, религия и каста – три столпа жизни в черном городе, но и белый город ничуть не менее защищен, учитывая тамошнюю нетерпимость к ошибкам местных. Растущие города не очень приспособлены для совместного проживания разных народов и каст. Это порождает конфликты, особенно если кто-то стремится избежать давящих традиций, переходя в ислам или христианство, или с помощью Западного образования. Неспособность общества поддерживать традиционные ограничения и запреты ведет к преступлениям, насилию и недовольству колониального режима.

Европейцы и полукровки

Благодаря активному и широкому проникновению Британии в Индию, европейцев в Индии гораздо больше, чем в других колонизированных странах, включая третье и четвертое поколения европейских семей, преодолевающие разницу культур. Британцы же проявляют и завидный интерес к местной культуре. Хоть это отношение, в основном, покровительственное, многие британцы «обаборигениваются», берут в супруги местных и растят детей-полукровок, которые считают себя индийцами.

Глава 3: Япония

Япония выделяется из других культур Азии Викторианской Эры. Она прошла путь от самой закрытой страны Азии до игрока на мировой арене. После 200 лет сопротивления переменам, она индустриализуется за десятилетия. Во время этого периода многие японцы злятся, завидуют или разочаровываются во внешнем мире. Но к концу 19 века это делает их всех убежденными, что Япония должна встать на равных с силами Запада.

История смертных

Небо и Земля

У японцев есть миф о происхождении их страны. Когда образовались Небо и Земля, появились и разные боги, включая бога Изанаги и богиню Изанами. Вместе они породили острова Японии. Но после смерти Изанами Изанаги породил еще трех богов, омывая лицо – Солнца, Луны и Ветра.

Солнечная богиня Аматерасу Омиками стала правительницей «Небесных Равнин», а ее брат, бог ветров Сусаноо-но-Микото получил во владения равнины моря. Неуемная агрессивность Сусаноо так рассердила Аматерасу, та заперлась в пещере, погрузив мир во тьму. Боги Небес собрались, чтобы выманить ее, создав священное дерево и повесив на ее ветви зеркало и драгоценную яшму. Затем боги устроили пир, с шумом, песнями и плясками. И Аматерасу выглянула из пещеры, заинтересовавших происходящим. В зеркале она увидела вое отражение, которое было самой прекрасной вещью, какое она видела, и она вышла совсем, чтобы разглядеть себя лучше. В мир вернулся свет, и боги запретили ей впредь прятаться.

Сусаноо, в свою очередь, был изгнан с Небес, и тот спустился на землю в японской провинции Изумо, где поучаствовал во множестве приключений. Одним из его подвигов стало убийство восьмиглавого дракона, в одном из восьми хвостов которого обнаружился меч. Он подарил этот меч сестре, и с тех пор зеркало, яшма и меч стали Императорскими регалиями.

Внук Аматерасу, бог Ниниги-но-Микото, получил во владения Центральную Землю Тростниковых Равнин – то есть, Японию. Получив меч, зеркало и яшму, в компании других божеств, он спустился на гору Такатихо на острове Кюсю. Правнук Ниниги, Дзимму Тэнно, стал первым земным Императором. Он завоевал ключевую провинцию Ямато, построил дворец и отпраздновал свою победу церемониями во славу своей прародительницы Аматерасу. Японцы говорят, что это было началом их империи в 660 году до нашей эры. По легендам, потомки Дзимму Тэнно и Аматерасу правят Японией с тех самых пор.

Долгое преддверие Викторианской Эры (1568-1600)

Хоть история Японии до 16 века и богата на события, именно тогда Запад пришел к ней – в 1543 году потерпевшие кораблекрушение португальские моряки принесли на острова огнестрельное оружие. Потом японцы сами научились делать мушкеты, и оно быстро распространилось по Империи, благодаря японским дворянам, принявшим его с энтузиазмом.

В короткий период Момояма к власти пришел Ода Нобунага и покорил центральные провинции, разорив храмы агрессивных буддистских сект вокруг Киото. Также, он принял ко двору Франциска Ксаверия, первого миссионера иезуитов в Японии, и его орден в надежде использовать христианство для ослабления позиций буддизма. Нобунаге удалось объединить примерно треть Японии перед своей смертью во время бунта его лучшего военачальника Акэти Мицухидэ в 1582 году.

Айны

Айны, первые обитатели островов Японии, до сих пор живут на Хоккайдо. Этнически отличающиеся от японцев, они обладают светлой кожей, густыми бородами и густыми, вьющимися волосами. Сельское хозяйство у них не очень хорошо развито, но они отличные охотники. Айны поклоняются медведю. Они выращивают медведей, пока им не становится три года, и приносят в жертву во время ежегодного праздника. Лингвисты не могут найти прямой связи между языком айнов и любым другим языком мира.

Первый помощник Нобунаги, Тоетоми Хидэеси, быстро наказал предателя и назначил себя преемником Нобунаги. Несмотря на сомнительные методы обретения власти, Хидэеси показал себя выдающимся человеком во многих вопросах. Он укрощал силу дипломатией и завоевывал множество союзников среди тех, кто не видал от Нобунаги ничего, кроме враждебности. Через десять лет после гибели Нобунаги, Хидэеси подчинил себе неукротимых феодалов Японии и удачно объединил страну.

Хронология

1543 Потерпевшие кораблекрушение португальские моряки знакомят Японию с огнестрельным оружием

1549 Франциск Ксаверий, иезуит, знакомит Японию с христианством. Ода Нобунага принимает его ко двору, надеясь ослабить христианством могущественные буддийские секты

1573 Ода Нобунага захватывает Киото и объединяет внутренние провинции, начав процесс объединения Японии

1582 Нобунага предан и погиб. Его наследник, Тоетоми Хидэеси, продолжает его работу

1590 Хидэеси получает (относительный) контроль над Японией

1595 Хидэеси вторгается в Корею и стремится, в конце концов, покорить Китай

1597 Хидэеси вновь пытается покорить Корею

1598 Хидэеси умирает

1600 Токугава Иэясу громит своих противников в Битве при Сэкигахаре и захватывает власть над Японией

1603	Токугава переносит столицу в Эдо (Токио), которая становится самым большим городом мира
1635	Политика государственной изоляции ограничивает присутствие иностранных купцов (китайцев и голландцев) исключительно землями города Нагасаки
1853	Коммодор ВМС США Мэтью Перри прибывает в Японию и заставляет сегунат восстановить контакты с внешним миром
1868	Реставрация Мэйдзи завершает правление сегунов и возвращает власть Императору. Название столицы меняется на Токио
1872	Императорским декретом класс самураев упраздняется
1877	Восстание Сайго Такамори
1889	Начинает действовать новая конституция
1895	Победа Японии в Японо-китайской войне значительно повышает ее международное положение
1904-05	Русско-японская война. Европейцы впервые разбиты азиатами
1910	Япония аннексирует Корею
1912	Император Мэйдзи умирает. Начинается период Тайсе

Хидэеси создал новое чиновничество и перекроил феодальную карту Японии, хотя его самым долговременным достижением стали конфискация оружия у всех, кроме самураев, и введение строгой социальной системы на основе китайского конфуцианства. В новом общественном устройстве было 4 класса, по нисходящей в престиже - самураи, крестьяне, ремесленники и купцы. Это поставило богатых землевладельцев в сложное положение – они могли объявить себя самураями (и обрести воинскую ответственность со всем вытекающим), либо остаться простолюдинами (и подчиниться самураям). Многие решили стать крестьянами, а некоторые пошли в купцы.

Дважды, в 1595 и 1597 годах, Хидэеси предпринимает неудачные (а кто-то скажет, что мегаломаньяческие) попытки вторгнуться в Корею с конечной целью – покорить Китай. Обе попытки провалились. Царь Кореи признал китайского императора династии Мин своим сюзереном, и Китай вмешался, чтобы защитить вассала. Корейцы сильно пострадали в этих двух войнах и будут помнить вторжения веками.

Политические и военные завихрения периода Момояма не помешали развитию богатой культурной жизни, особенно с подачи японской аристократии. Этот период видел вспышку творческого гения в создании мечей, ткачестве, создании керамики и фарфора, изобразительном искусстве и тому подобном. В Японию прибывает и множество миссионеров, преимущественно португальские иезуиты, а также испанские францисканцы и доминиканцы из Манилы. Несмотря на внутренние разногласия за доходы от иностранной торговли и за территорию, христиане, в основном, работают сообща, неся японцам своего Бога. Христианство принимают около 300 тысяч японцев, усиливая интеллектуальное развитие этой эпохи.

Период Эдо (1600-1868)

Наследником Хидэеси был его молодой сын, Хидэери. Перед смертью Хидэеси провел сложную подготовку, чтобы гарантировать защиту пятилетнего сына. Его помощник и соперник Токугава Иэясу был главой этих защитников, но после смерти Хидэеси сам решил взять власть. С 1600 по 1616 Токугава и его сторонники укрепили свои позиции, разгромив сторонников Хидэери при осаде замка Осаки. Хидэери, его мать и близкие слуги покончили с собой, а Иэясу изловил и убил последнего из Тоетоми, восьмилетнего внука Хидэеси.

Токугава Иэясу был потомком клана Минамото, и потому имел право на место сегуна. Он получил этот титул в 1603 – а в 1605 отказался в пользу Хидэтады, одного из своих сыновей. Но Иэясу остался творцом благополучия рода, и работал со своим сыном, чтобы позиции семьи оставались прочными.

В 1600, за несколько месяцев до войны, Иэясу проявил благосклонность к англичанину, попавшему в Японию. Уилл Адамс привел голландское судно, на котором оставалось лишь 24 члена команды из изначальных ста. Адамс впечатлил Иэясу, рассказав о Северной Европе, математике, навигации и морских науках. Он был дипломатом, когда прибыли голландские и английские суда, и стал вассалом сегуна с владениями в стране. Иезуиты в Японии пытались дискредитировать Адамса, выставив его пиратом, а тот, в свою очередь, рассказал, что некоторые европейцы видят католиков Иберийского полуострова как коварных врагов.

Когда японцы начали торговать с голландцами в 1609 и англичанами в 1613, религиозные фанатики Европы подмочили отношения с ними. Коррупционный скандал, в котором оказались замешаны японские христиане, навлек новые подозрения на иберийских священников, но что более важно – Иэясу раскрыл то, что выглядело заговором японских христиан по низвержению сегуната с помощью иностранных войск. И, в свою очередь, голландцев и англичан японцы практически не считали христианами, потому что они не выглядели заинтересованными в распространении своей веры.

В 1612 и в еще раз, в следующем году, Иэясу издал эдикты, запрещающие христианство в Японии. Они не были исполнены, потому в 1614 году был выпущен еще один эдикт, велевший всем христианским священникам собраться в Нагасаки и покинуть страну. Также, Иэясу повелел разрушить все церкви, а японцам-христианам – отказаться от своей веры, в том числе и контингенту христианских воинов Хидэери в замке Осаки – на их знамени был изображен крест и обращения к святым. Иэясу умер летом 1616, но его сын Хидэтада был еще более суров, преследуя христиан и выкорчевывая веру силой. Японское христианство выжило лишь в Нагасаки, как тайная вера, передаваемая от отца к сыну.

Положение Европы в Японии было все более шатким. Кульминации ситуация достигла в 1637 году с восстанием в Симабаре. Замок Хара на полуострове Симабара на восток от Нагасаки стал центром восстания против двух местных даймё. Бунт принял религиозный характер, когда восставшие забаррикадировались в замке и подняли флаги с христианскими надписями на японском и португальском. Осада продолжалась три месяца. Тридцать тысяч восставших, включая женщин и детей, продолжали сражаться, даже когда стало ясно, что их дело обречено. После падения замка в 1638 году солдаты не пощадили никого.

Англичане прекратили торговлю еще в 1623 из-за плохого управления и низких доходов, но после восстания в Симабаре сегунат изгнал и всех португальцев. Когда в 1640 прибыло судно из Макао, то японцы сожгли корабль, обезглавили всех, кроме 13 человек, и отправили их обратно в Макао с посланием – не возвращаться. Япония продолжила торговать лишь с китайцами и голландцами, ограничив места торговли Дэдзимой, крошечным островом в бухте Нагасаки.

Режим Токугавы подкрепил этот запрет пушками в портах Японии. Впоследствии, в 1637 правительство постановило, что японцам под страхом смерти запрещено покидать Японию. Это оказалось неудобным для рыбаков, которых ветрами уносило в воды России или Китая. Власти наградили двух таких рыбаков, вернувшихся домой из России после многих лет пребывания там, пожизненным заключением – из милости.

Причиной изоляции Японии был не страх ее завоевания, а стремление удерживать в узде недовольных, вроде ронинов и тодзама-даймё. Сегуны Токугава делили даймё на три класса. Сами Токугава были первым классом, в то время, как фудай («исконные») даймё, бывшие верными Токугаве, образовали второй класс. Представители этих классов имели поместья в сердце Японии, от Мито (на северо-восток от Эдо) до Вакаямы (на юго-запад от Киото). Некоторые получили земли, чтобы быть надсмотрщиками за третьим классом даймё – тодзама, или посторонними даймё.

Этот третий класс состоял из князей, которые покорились Иэясу лишь после его победы при Сэкигахаре, где он победил вражеских даймё в 1600, успешно убедив некоторых своих врагов сменить стороны в переломный момент битвы. В их ряды входили некоторые самые богатые и могущественные даймё Японии, которые, как опасался сегунат, могли нанять иностранные войска или закупить оружие. Изолировав страну, они лишили тодзама доступа к ресурсам для восстания, особенно когда торговля с китайцами и голландцами была взята под прямой контроль сегуната.

Ронины – люди волн – были другой проблемой. Последствия битв при Сэкигахаре и Симабаре оставили многих самураев без господ. Как в случае с тодзама, правительство боялось, что ронины (особенно с юго-запада, которым было недалеко до иноземных торговцев в Нагасаки) призовут иностранцев помочь с восстанием. Чтобы предотвратить революцию, Токугава ввели сложную, но эффективную систему контроля. Согласно этой системе, называемой санкин котай, «поочерёдное прибытие на службу», каждый даймё должен был каждый второй год находиться в столице сегуната в Эдо, а в прочие года – оставлять заложников. Постоянные путешествия в Эдо и обратно, а также затраты на содержание, тяжело ложились на князей. Также, сегунат учредил чрезвычайно эффективную тайную полицию.

Сегунат ввел многочисленные правила для крестьян и воинов, влияющих на многие стороны их повседневной жизни – места проживания, платья, социальное взаимодействие. Два с половиной века эта система крепко держала Японию в хватке клана Токугава, хотя историки отмечают больше 1500 крестьянских восстаний в этот период. Бакуфу (правительство) давило их безжалостно.

В 18 веке Япония вошла в долгие года стабильности. Но некоторое число ученых желало знать о внешнем мире, используя, в основном, то, что ввозили голландские и китайские купцы. В начале 1716 Ёсимуне, восьмой сегун Токугава, ослабил запрет на ввоз и изучение западных книг, но христианство запрещалось все так же твердо. Это привело к появлению небольшого числа японских специалистов по Европе и мировым делам, но знания, что они получали из вторых и даже третьих рук, восхищали одних и вселяли ужас

в других. Некоторые книжники выступали за то, чтобы Япония открылась для торговли с иностранцами, сама строила торговые суда и искала рынки сбыта и колонии за морями, но такие были меньшинством, и за свои взгляды они часто попадали в тюрьму.

Черные корабли

В первые десятилетия 19 века изоляционизм приносит все больше проблем. В воды Японии заходит все больше русских, английских и американских кораблей, и сегунат помогает с припасами, пока никто не пытается высадиться на берег. Но внезапное нападение пополняющих запасы португальских моряков в 1824 году заставляет сегунат сменить это терпимое отношение приказом стрелять в иностранцев сразу же. Но приказать это проще, чем сделать.

Примерно в 1808 году японцы обнаруживают уязвимость своей страны, когда их затрагивают войны Наполеона. Когда Бонапарт завоевывает Голландию, голландские суда становятся целью британских военных кораблей. Системы береговой обороны Нагасаки оказываются бесполезными перед фрегатом *Фаэтон* Королевского Военно-Морского Флота Британии. Доклады о Первой Опиумной еще больше демонстрируют силу и возможности Запада, и все больше правительственных чиновников признает, что Японии нужно больше знать о внешнем мире… чтобы, хотя бы, суметь от него защититься.

Но, в конце концов, политику изоляции Японии прекращают не русские или британцы. В 1853 году коммодор ВМС США Мэтью Перри входит в бухту Эдо с четырьмя кораблями, и передает сегуну письмо от президента США Милларда Филлмора с просьбой открыть ряд портов для торговли. Фактически, это ультиматум. Перри сообщает сегуну, что вернется за ответом через год… и приведет с собой еще большую флотилию.

«Черные корабли», как их называют, превращаются на суше в сенсацию. Экспедиция Перри ставит перед сегунатом дилемму. Сопротивление бесполезно, так как американские корабли с легкостью смогут блокировать Эдо. Потрясающий разрыв в силе означает разгром Японии и принятие колониального статуса, если она откажет Перри. Опиумные Войны показывают, что ждет страны Азии после такого разгрома.

С другой стороны, если «великий полководец, усмиряющий варваров» не сделает ничего и склонится перед варварами, то это, фактически, будет признанием его бессилия. И на самом деле, перед сегунатом уже встают новые сильные вызовы в лице растущего националистического движения, собирающегося вокруг Императора, и тодзама-даймё, копящих силы. Проще говоря, это уже может стать концом сегуната.

Чтобы выбраться из ситуации, правительство идет на беспрецедентный (и неожиданный) шаг – публикует письмо американского президента и приглашает даймё высказать мнение. Реакция князей двояка. Большинство боится, что уступки, сделанные сейчас, обернутся большими потом, в то время как другие считают, что Япония должна биться до конца. Но некоторые, однако, говорят, что лучший шанс для Японии на независимость лежит в том, что страна должна открыться для варваров, учиться у них, а потом использовать те знания себе на пользу.

Бакуфу укрепляет бухту Эдо так хорошо, как может – но, фактически, достигает немногого. Когда Перри приходит с восемью кораблями, то 31 марта 1854 года в рыбацкой деревушке Йокогаме подписывается соглашение. Канагавский Договор открывает порты Хакодатэ и Симода для американских кораблей и торговли.

Потерпевшие кораблекрушение моряки должны получать помощь (на чем особенно настаивают США). Кроме того, Штаты присылают в Симоду консула. Американцы в Японии пользуются экстерриториальностью и находятся под действием американских законов, а не японских. Вскоре похожие договора заключают русские, англичане и голландцы. В 1857 году прибывает американский консул и долгая изоляция Японии прекращается.

Канагавский Договор провоцирует долгий период напряжения и неопределенности. Покорность перед иностранцами вызывает возмущение и широкомасштабное движение оппозиции под лозунгом *Сонно Дзёи*, «Слава Императору, Долой Варваров». К сожалению, бакуфу подписывает договор против воли упрямого и замкнутого Императора, навлекая гнев ксенофобов на себя. Несмотря на полную невозможность сопротивляться иноземным силам, Император становится народным героем, тихо противостоящим сегунату. Император выглядит чистым благодаря своей отстраненности, что позволяет политической силе перейти из Эдо в Киото. Горячие молодые самураи начинают убивать иностранцев и учиняют террористические атаки на Западные торговые дома и ведомства сегуната.

В конце концов, в 1862 Император выпускает эдикт, повелевающий сегуну изгнать иностранцев к июню 1863. В этот месяц батареи пролива Симоносеки (провинция Тёсю) открывают огонь по американским, французским и голландским судам. В ответ в сентябре 1864 объединенный флот уничтожает батареи и вновь открывает доступ к внутреннему морю Японии. Еще до того Британия бомбардирует крепость рода Сацума в Кагосиме, так как местные власти не казнили убийцу англичанина. Кажется, что все быстро идет к войне.

В свою очередь, кланы княжеств Сацума[20] и Тёсю[21], до того враждовавшие, достигают взаимопонимания в 1866 году и заключают тайный союз с сильными кланами княжеств Тоса[22] и Хидзэн[23]. Действия Сацумы и Тёсю показывают, что сегунат больше не может защитить Японию от иностранцев. В 1866 году сегун Иэмоти умирает и ему наследует его защитник, председатель охраны Императорского дворца Токугава Кейки. В 1867 умирает Император Комэй и трон наследует его пятнадцатилетний сын Муцухито. Он принимает девиз правления *Мэйдзи*, «Просвещенное правление».

Реставрация Мэйдзи (1868-1912)

Князь провинции Тоса шлет сегуну Кейки меморандум, в котором предлагает вернуть власть Императору «дабы заложить основание, на котором Япония сможет стать равной всем прочим странам». Сацума и Тёсю отправляют войска в Киото, чтобы напасть на сегуна, который отступает в свой замок в Осаке. Сторонники Кейки не считают себя

---

[20] Симадзу.

[21] Мори.

[22] Ямаути.

[23] Множество разных на момент действия книги, но доминирует клан Набэсима.

неверными Императору. Они, скорее, считают себя борющимися за появление сегуна, который защитит Императора от контроля со стороны кучки своекорыстных тодзама.

В январе 1868 года армия Токугавы Кейки выступает на Киото и настигает про-Императорские силы в маленьких городках Тоба и Фусима. Битва длится три дня, но в конце второго дня часть войск Токугавы переходит на сторону противника, что заставляет Кейки бежать в Эдо. Он будет жить там долгие годы, пока Император не произведет его в высшие ранги дворянства в 1902. Муцухито навсегда переезжает в Эдо, сделав дворец Токугавы Императорской резиденцией и переименовав Эдо в Токио.

Несмотря на громкие требования изгнать варваров, у новых властей нет такого намерения. Они осознают, что Япония должна модернизироваться, чтобы избежать унижения и расчленения, которые постигли Китай. И это требует помощи, а не вражды Запада. Более того, в 1868 году Император принимает Клятву Пяти Пунктов, один из которых гласит: «Познания будут заимствоваться у всех наций мира, и Империя достигнет высшей степени расцвета». Хоть на стороне движения Сонно Дзёи остается много последователей, режим Мэйдзи выпускает контр-слоган: «Богатая страна, сильная армия».

Новые власти нанимают американцев и европейцев как инженеров, юридических и финансовых консультантов, экспертов по сельскому хозяйству, учителей и военных инструкторов, а японцы ездят за границу, чтобы учиться на Западе. Правительство устанавливает новую налоговую систему, наряду с новой монетной системой, и строит банки, дороги обычные и железные, доки, маяки и газеты. Как альтернатива рису предлагается хлеб, и часть рисовых полей заменяют на поля пшеницы, ячменя и овса. Но самым явным символом новых порядков в Японии становится упразднение феодализма. Самураям запрещается носить мечи, а характерная прическа-узел объявляется вне закона. Естественно, с новой политикой согласны не все, но особого выбора у самураев нет.

Несмотря на официальное восстановление власти Императора, настоящими властителями Японии становятся четыре клана с Запада. Чтобы ускорить отказ от феодализма, они символически передают свои владения Императору, и получают от правительства щедрую компенсацию. Но самураи и крестьяне сталкиваются со значительными проблемами. Растут налоги, и хоть у работников в городах зарплаты растут, в сельской местности такого не видят. Это приводит к ряду крестьянских восстаний в 1870-х и нескольким бунтам самураев, самое серьезное из которых произошло в 1877 на Кюсю.

Правящая страной олигархия скоро разделяется в вопросе Кореи. Япония пытается открыть Корею для своей коммерции, как Запад сделал с ней, но Корея упорно сопротивляется этим попыткам. В 1873 некоторые олигархи предлагают послать войска и решить вопрос, но после нескольких дней жарких дебатов верх берет фракция мира. Лидер фракции войны, Сайго Такамори, уезжает в Сацуму, где строит практически автономное мини-государство на территории Японии.

В 1877 году Сайго поднимает вооруженное восстание. В ответ правительство посылает современную призывную армию, которая громит силы Сайго после нескольких месяцев тяжелых боев. По его собственной просьбе, близкий друг Сайго обезглавливает его на поле боя. Призывная армия успешно демонстрирует, что самураи не имеют монополии на умение воевать, что утихомиривает сопротивляющихся модернизации. Единственное, чего достигают Сайго и восставшие самураи – собственной дискредитации.

Тем временем правительство составляет конституцию и готовит политические партии. Идея политической партии, которая не правит, а выступает в оппозиции правящей, очень медленно доходит до некоторых японцев. Но сторонники этой системы успешно аргументируют, что для модернизации нужна двухпартийная, демократическая система правительства. В 1881 году Император провозглашает, что в 1890 будет проведена торжественная церемония открытия Палаты Представителей. Японская делегация отправляется за границу, чтобы изучить конституции других стран, и составленный, в конце концов, документ начинается с сути национальной политики Японии – что «Японская империя управляется непрерывной на вечные времена Императорской династией».

«Непрерывной на вечные времена Императорской династией»

Согласно новой конституции, учреждается Парламент, состоящий из Палаты Советников и Палаты Представителей. Это избираемый орган, но доступ туда ограничен одному проценту населения с достаточными доходами и имуществом (власть сосредоточена в руках лиц, близких к Императору). Правительство Японии на десятилетия остается нестабильным, пока партии создают и разрушают коалиции. В частности, Палата Представителей с правительством на ножах, так как олигархи не защищают избирателей нижней Палаты, занятых в сельском хозяйстве и деревнях. Часто борьба за власть разворачивается и между гражданской и военной фракциями.

В последнем десятилетии 19 века в Японии появляются плоды индустриальной революции, хотя торговцы, давно главенствующие в районе Осаки и Эдо, не возглавляют эти перемены. Правительство не намерено оставлять промышленное развитие на откуп частным конторам. Оно, скорее, доверяет модернизацию экономики выходцам из самураев, и те выдают впечатляющие результаты. С 1868 по 1897 импорт сырья увеличивается в пять раз, в то время, как экспорт готовых продуктов – более, чем в двадцать раз. Режим Мэйдзи достигает цели – построения богатой нации, хотя очень немногое от этих богатств достается низким классам.

Этот же период видит зарождение дзайбацу, или финансовых кланов. Мицубиси, Мицуи, Сумитомо и Ясуда становятся первыми дзайбацу с помощью государственной политики развития новых предприятий перед передачей их частным компаниям. Это же дает дополнительное преимущество – от связывания успеха компании с правительством и политической олигархией.

Тем не менее, как ни быстр ход модернизации – а он действительно быстрый, создавший флот и армию в Западном стиле, железные дороги, банки, школы и промышленность за считанные годы – неравноправные условия договоров с другими странами действуют до сих пор. Элиты Японии хотят, чтобы Запад считал их страну действительно равной себе, и экстерриториальность становится в этом главной проблемой. Условия, которые выводят иностранцев из-под влияния законов Японии, демонстрируют, как кажется, то, что они не доверяют японцам работать с ними на равных. Законодательная система проходит значительную реформу, и в 1894 году Япония заключает с Великобританией договор, который придет в действие в 1899, отменяющий неравноправные положения предыдущего договора. Вскоре после этого подписываются такие же договора с другими иностранными державами, так как Япония доказывает, что может подкрепить свою волю.

Война в Корее (1894-1895)

В 1876 году Японии удается получить от Кореи торговые и дипломатические уступки, приводящие к военным и политическим интервенциям. Но Китай до сих пор считает Корею своим вассалом. Летом 1894 года последователи корейского религиозного культа Тонхак («Восточного Учения») поднимают бунт как против властей, так и против иностранцев. Особое его недовольство заключается в эксплуатации Японией Кореи. Японские и китайские войска входят в Корею, чтобы помочь с подавлением бунта, но обе стороны настаивают, чтобы власти Кореи изгнали силы другой страны. Япония использует этот тупик, как повод для войны, потопив китайский транспорт и захватив броненосец 25 июля 1894 года. Война фактически объявляется шесть дней спустя.

Бои продолжаются девять месяцев, за которые японцы изгоняют китайцев из Кореи, громят китайский флот, захватывают полуостров Ляодун и Порт-Артур в Маньчжурии и порт Вэйхай на побережье Шаньдуня. Китай принуждают к прекращению боевых действий, и Япония настаивает на суровых условиях. По Симоносекскому договору от 17 апреля 1895 года Япония получает крупную контрибуцию, а также получает Формозу, Пескадорские острова, Порт-Артур и полуостров Ляодун. Кроме того, Корея признается независимой.

Японский триумф, однако, недолог, так как всего неделю спустя Китай подписывает договор, Тройственную Интервенцию, согласно которому Россия, Германия и Франция вынуждают Японию вернуть полуостров Ляодун. Европейские страны заинтересованы в балансе сил в регионе, и считают, что обладающая новой территорией Япония сможет угрожать Пекину. Япония не в том положении, чтобы сопротивляться, и, несмотря на возмущение, Император говорит своему народу «вынести непереносимое».

Японо-китайская война приводит к двум важным последствиям. Во-первых, Япония не доверяет Западным странам и считает их лицемерами. В следующие пять лет она в этом только укрепляется, когда Россия получает контроль над полуостровом Ляодун и Порт-Артуром, Франция берет в аренду бухту Гуанчжоувань, Германия захватывает Циндао, Великобритания берет в аренду Вэйхай и Гонконг, а США аннексируют Гавайи. Во-вторых, приходит понимание, что применение силы приносит дивиденды. Несмотря на Тройственную Интервенцию, Япония заслуживает уважение Западных стран, до сих пор имеет добычу от войны и повышает престиж своих вооруженных сил.

Следующий шанс использовать армию приходит в 1900, во время Восстания Боксеров в Китае. Японские войска играют важную роль в освобождении посольств в Пекине. Они высокодисциплинированны и не участвуют в грабежах, что с одобрением отмечается Западом. Более того, уважение к Японии достигает новых высот, так как теперь считается, что это не только серьезная военная сила, но и цивилизованная и развитая страна – вроде Великобритании Дальнего Востока.

Корейцы же этих взглядов не разделяют. Во время Японо-китайской войны банда японских и корейских головорезов убивает их королеву. Префект провинции Тёсю и генерал Миура Горо - организатор заговора, но его вызывают в Японию и снимают обвинения в убийстве. Он избегает наказания, послав письмо, в котором говорит, что любое низкое поведение оправданно, если оно патриотично.

Русские используют эту возможность и просят у китайских властей разрешения на постройку Китайско-восточной железной дороги, соединяющей Владивосток и район озера Байкал через Маньчжурию. В 1898 году русские получают в аренду Порт-Артур и строят железную дорогу, соединяющую этот порт с Далянем, который переименовывают в Дальний. Эти два порта и Маньчжурия, как довесок, дают России незамерзающие порты

на Дальнем Востоке. Это тревожит Японию, так как это дает России возможность войти в Корею с войсками – а на нее заглядывается сама Япония. Это побуждает их подписать договор с Великобританией в 1902 году.

Русско-японская война

Переговоры с русскими продолжаются в 1903 году, и японцы всецело готовы принять их результаты. Но Россия не хочет терять влияние в Маньчжурии и требует установления в Корее нейтральной зоны. Японцы не соглашаются с этими условиями и прекращают переговоры. В тот же день японский флот выходит из Сасебо, а русские войска пересекают реку Ялу в Корее.

Японский флот приходит в Чемульпо и уничтожает три русских судна в бухте. Затем крейсера идут к Порт-Артуру, где участвуют в короткой, ни к чему не приводящей схватке. Транспорты высаживают войска и припасы, которые едут на поезде в Сеул и оккупируют город. На следующий день, 10 февраля, Япония объявляет войну. Русские заявляют, что японцы напали до объявления войны, но сочувствуют им немногие. Более того, Япония заслуживает похвалу от Великобритании. Лондонская газета *Times,* например, характеризует неожиданную атаку, как «акт отваги, которому суждено занять почетное место в военно-морских анналах».

Сама война длится около 18 месяцев с явными победами и поражениями на суше и на море. Обе стороны сражаются отважно и обращаются с пленными гуманно. Японцы оттесняют русских обратно за Ялу, после чего война делится на два фронта – осаду Порт-Артура и сражения вдоль дорог и железнодорожных путей, соединяющих Порт-Артур и Дальний с Ляояном и Мукденом.

Осада Порт-Артура длится пять месяцев и становится суровым испытанием для японской армии. Генерал Ноги Маресуке придерживается самурайских традиций, требующих от бойцов отваги и достойного поведения. При захвате порта гибнет шестьдесят тысяч японцев, но, когда город таки берут, все русские получают вежливое обхождение. Русский командующий, генерал Стессель, даже дарит генералу Ноги белого коня в знак признательности.

Вторая кампания завершается победой Японии в Мукденском сражении. Это самый кровопролитный бой за всю историю войны. Он начинается 23 февраля и заканчивается 16 марта 1905 года, и участвует в нем три четверти миллиона человек. Японские потери составляют примерно четыреста тысяч человек.

Не менее удачно действует и японский флот, преследуя и громя русский. В мае 1905 года адмирал Того выигрывает решающий бой в Цусимском проливе, в Японии известный, как Битва за Японское море. Флот из примерно сорока судов выходит из портов Балтийского моря в начале октября 1904, а прибывает в воды Японии и вступает в бой 27 мая. После двух дней сражения японцы уничтожают все суда, кроме двух, а сами теряют только три торпедных катера и 600 человек убитыми и ранеными. Это самая убедительная военно-морская победа за весь век.

Обе стороны готовы подписать мир. Русские разбиты, но и силы Японии на пределе. Они не в состоянии продолжать конфликт. Война заканчивается подписанием Портсмутского мирного договора в 1905, в котором Россия признает первостепенность интересов Японии в Корее, передает ей аренду полуострова Ляодун и железной дороги,

связывающей Порт-Артур и Мукден, а также южную часть острова Сахалин и определенные права на рыбную ловлю.

Японцы недовольны договором. Армия достигает ряда оглушительных побед, но общественности неизвестно ее напряжение. Войскам даже приходится подавлять бунты в Токио, возникшие из-за этого решения. Но Япония получает от войны и определённые преимущества. Русская угроза Корее нейтрализована, а интересы России обращаются с Дальнего Востока на Европу. Хватка Японии на Корее усиливается, делая ее колонией по факту – хоть и не по названию.

Что более важно, мир хвалит Японию – такой взлет к международному влиянию беспрецедентен. Япония – первая и единственная страна Азии, которая побеждает европейскую в войне, и, благодаря приобретениям в Маньчжурии, присоединяется к эксплуатации Китая. В конце Викторианской Эры кажется, что Япония хорошо движется вперед и выглядит достигшей своей цели по входу в международное сообщество на равных – богатой страной с сильными войсками. Будущее Японии выглядит светлым, и никто не может предсказать ужасов, которые Япония вызовет и которым подвергнется в 20 веке – даже Гуй-дзин.

Разведка и Общество Черного Океана (*Гэнъёся*)

Быстрое развитие Японии из традиционной страны, изолированной от окружающего мира, до азиатской сверхдержавы – значимое свидетельство ее коллективной воли. За этот успех надо благодарить японскую разведку. Япония создает разведывательные агентства с нуля – так же, как перестраивает на корню армию и флот. Но чтобы этого добиться, надо чтобы власти знали то же, что и другие страны.

Группы, странствующие по миру для изучения конституций разных стран – лишь часть большой операции по сбору данных, включающей тысячи агентов. Скрытно и открыто японцы собирают и организовывают множество информации об окружающем мире через наблюдения разведчиков, открытые расспросы, сбор данных и (в качестве последнего средства) через подкуп и шантаж. Фактически, Япония - единственная страна, не считающая шпионаж бесчестным ремеслом, и даже открыто прославляющая своих шпионов.

Один из способов построения высокоэффективной шпионской сети – поддержка частных обществ по сбору информации. Поддерживаемые частными спонсорами, эти общества поощряют своих членов и студентов чаще странствовать, чтобы собирать информацию для Японии. Вероятно, самое успешное из них – Гэнъёся или Общество Черного Океана, созданная бывшим самураем (дворянином). Гэнъёся использует терроризм и подрывную деятельность против врагов Японии, особенно концентрируясь на многочисленных китайских тайных обществах. Она строит бордели (которые называет Залами Небесной Радости) в таких китайских городах, как Ханькоу, Шанхай и Тяньцзин, и использует обученных проституток для выведывания секретов посетителей. Гэнъёся, также, нацелена на ценности и глав Триад и тайных обществ, выведывая их сексуальные предпочтения и пороки, и используя эти знания, чтобы поощрять их тратить больше денег их организации. Когда жертва погружается в долги или проблемы, на сцену выходит Гэнъёся с предложением займа – чтобы заполучить жертву под свой контроль или выжать досуха.

Гэнъёся также финансирует основание группировки «Небесное переселение», Тэнню-кё, из пятнадцати человек. Тэнню-кё работает в довоенной Корее, где

поддерживает местный религиозный культ Тонхак и их борьбу против Западных учений. Тэнню-кё использует Тонхак, чтобы проводить террористические акты против правительства. Обе группировки могут быть даже ответственны за убийство корейской королевы Мин в 1895.

В тенях

В отличие от предыдущих частей, где сначала идет история местных Гуй-дзин, тут важнее для начала обсудить структуру и мировоззрение уникальных Ван Гуй Японии, а уже потом погружаться в их прошлое.

Гуй-дзин

Японские Гуй-дзин называют себя Гаки или кецуки, и их Дворы весьма значительно отличаются от таковых у других Гуй-дзин. Гаки делятся на обширные «семьи» или «Дома», которые называются удзи. Каждый удзи объявляет своим владением несколько городов, хотя небольшим удзи приходится довольствоваться одним районом города. Это – аналог устройства смертных аристократических кланов, вроде Фудзивары или Минамото, которые доминируют в Японии большую часть ее истории. Естественно, растут эти вампирские «семьи» только через принятие новых членов в свои ряды.

Главный Гаки зовется даймё и возглавляет каждый удзи. Несмотря на его Дхарму, Гаки клянутся в верности своему даймё, и слушают его, как родителя, правителя и командующего офицера. Хоть даймё стары и сильны, сравнимо с предками, они не являются бодхисатвами, которые ряд удзи и основали.

Недавно появившиеся Гуй-дзин обычно присоединяются к тем удзи, которые занимают территорию, где они обретают Второе Дыхание. Но это не обязательно, так как ряд удзи строится вокруг специализации и потому ищут новых членов и вне своих доменов. Большинство удзи поощряет миграцию, особенно если хин обнаруживает тягу к Дхарме, мало распространённой в семье. Но после того, как Гуй-дзин приносит клятву верности семье, то для эмиграции ему нужно разрешение даймё. Гуй-дзин, уходящие без разрешения, навлекают на себя десятилетия и столетия враждебности от прошлого Дома.

В 19 веке старейшими и крупнейшими удзи являются Бисямон и Гэндзи, в состав которых входит почти половина всех Гуй-дзин Японии, включая союзные Дома. Точно узнать, какой удзи с которым союзен невозможно, так как все меняется от десятилетия к десятилетию и полный список удзи составить нельзя. Гэндзи и Бисямон породили ряд под-семей с собственными даймё. Кроме того, удзи могут распадаться или объединяться в большие клановые группировки. Определенная группа вампиров может быть в союзном, но независимом удзи, вассальным кланом или просто группой У в Бисямоне или Гэндзи. Одни Гаки говорят, что в Японии шесть или семь Домов, а другие насчитывают больше двух дюжин.

Киото, Осака и Эдо/Токио – исключение из правил. К 1840 они уже достаточно обширны и населены, чтобы прокормить несколько У. Что более важно, в Киото находится Императорский двор, а Эдо – столица сегуната: если любой удзи объявит эти центры силы своим эксклюзивным владением, то все прочие соберут против него союз. Осака, самый торгашеский город Японии, имеет репутацию вольнодумности, а Эдо встречает новый век с доминированием в нем Бисямона. К 1900 Бисямон, Гэндзи и ряд независимых удзи имеют домены в каждом из трех больших городов. Кроме того, в Токио присутствуют и несколько котерий Каинитов.

Примечание. Даймё некоторых удзи остаются непоименованными. Это сделано намеренно. Бисямон и Гэндзи уже появлялись в предыдущих книгах **Вампиров Востока,** и потому у Рассказчиков уже могут быть свои старейшины для них – или они используют уже вышедшие дополнения, вроде **World of Darkness: Tokyo**. Во многих удзи во время Викторианской Эры произошли изменения во власти, что позволяет Рассказчикам включить в хроники столкновения, связанные со сменой даймё. В случае Дома Тайра, где мы упомянули имя основателя удзи, не уточнено, возглавляет ли Тайра Антоку клан до сих пор. Это остается на усмотрение самих Рассказчиков.

Бисямон

Дом Бисямон – старейший уцелевший удзи Японии. Его вампиры имеют репутацию мистиков и традиционалистов, которые веками стремились защитить Японию от иностранного влияния. Так же фанатично удзи защищает Драконьи Гнезда Японии. По мнению ряда старейшин Бисямона, оборотни, смертные маги и даже другие Гуй-дзин – просто раззявы, которым драгоценные ресурсы Ци доверять нельзя. Для Бисямона защита Драконьих Гнезд и Потоков означает и защиту природы – или, по крайней мере, уменьшение проблем от человеческого вмешательства. Многие Бисямоны предпочитают жить в деревнях, а то и вовсе в лесах и горах, и члены этого удзи должны выказывать должное уважение природным красотам Японии.

Наконец, в Бисямоне есть множество мудрецов и учителей Дхарм, которые утверждают, что Дом Бисямон может привести Гуй-дзин к искуплению строгим следованием Дхарме. Только Дом Бисямон, говорят они, может удержать тени Пятой Эпохи и сохранить гармонию Неба и Земли.

Гэндзи

Гэндзи – более свободное собрание семей, нежели иерархичный Бисямон. Большинство Гэндзи – твердые горожане, и удзи черпает силу из торгового, ремесленного и рабочего классов Японии. Лидер Гэндзи достаточно молод, в сравнении с другими удзи, что широко обсуждается среди Дзин и учеников. Так как история начинается больше 2500 лет назад, клан значительно изменился. Фактически, только название, взятое от китайского *гуаньси* и переведенное на японский, и связывает его с древними корнями. Последние несколько веков Гэндзи был обычным соперником для Бисямона, и его союз включал удзи с очень разными Дхармами и целями. В Викторианскую Эру и далее Гэндзи поддерживают стремление властей индустриализовать Японию и сделать ее мировой державой.

Гэндзи выделяются из других удзи тем, что там больше одного даймё, хотя ни один из них не старше и не могущественнее среднего Мандарина Гуй-дзин. Каждый даймё возглавляет небольшой клан, состоящий из всего нескольких У. Предполагается, что даймё должны собраться в У лидеров и действовать по общему согласию, но, фактически, каждый малый удзи ведет себя так, как хочется в широких границах общих интересов Гэндзи. Количество даймё Дома Гэндзи варьируется от трех в начале века до восьми в его последней четверти, но обычно их от четырех до шести.

Такая структура дает Гэндзи больше гибкости, чем другим удзи, и гибкая натура клана привлекает амбициозных Гаки, которые готовы рискнуть выходом из своих удзи, чтобы уйти в Гэндзи. В то же время, клану иногда сложно полностью сосредоточиться на чем-то из-за несогласия даймё. Также, удзи может медленно реагировать на кризис, так

как его рассеянные даймё не могут связаться друг с другом достаточно быстро, чтобы выработать план.

Ига и Кога

Эти два удзи были основаны Бисямоном в 13 веке, как специальные ударные отряды, и получили название от горных регионов Ига и Кога, где базировались смертные кланы ниндзя. Ига боролись со смертными охотниками, а Кога – с другими Шэнь и прочими сверхъестественными угрозами для Гаки. С ходом веков цели обоих отрядов размылись, и теперь они бьются с любым противником – даже другими Гаки, при соответствующей оплате. Эти удзи отделились от Бисямона века назад, потому если Мандаринам Бисямона нужны саботажники, шпионы или убийцы кланов Ига или Кога, то они должны будут заплатить так же, как любой другой Гуй-дзин. У этих двух удзи будет много работы в Викторианскую Эпоху, благодаря японской жажде знаний.

Сетогава Но

Название этого удзи грубо переводится, как «Чуждые». Эти Гуй-дзин следуют еретической Дхарме под названием Дух Живой Земли, что выводит их за границы приемлемого обществом Гуй-дзин. Основатели удзи приняли прозвание «Чуждых» с гордостью, веря, что превзошли ошибки ортодоксальных Дхарм, веря, что их единственный долг лежит перед духами.

Со временем Сетогава Но заставили другие удзи признать их существование, как факт, от которого никуда не деться. «Чуждые» никогда не играли большой роли в политике Гаки, хотя иногда вступали в случайные союзы. Что более важно, другие Гуй-дзин используют синтоистов/анимистов Сетогава Но, как посредников при общении с ками и Шэнь, с которыми те выработали крепкие связи. Эта же дружба останавливает попытки подавить «еретическую» удзи и Дхарму, так как никто не хочет воевать с их союзниками.

Во время Викторианской Эпохи Сетогава Но становится одним из удзи-изоляционистов. Мысль о чужеземцах на благословенной богами земле Японии пугает их так же, как шоссе и железные дороги, пересекающие Драконьи Линии. Этот традиционный взгляд не прекращает старой вендетты Бисямона с еретиками, в то время, как Сетогава Но непреклонно противостоит прогрессивным Гэндзи.

Нукекуби

Нукекуби выводят дату своего появления примерно к началу периода Хэйан (794-1185) и к началу Викторианской Эры место главы занимает третий даймё. Основательница, бодхисатва Нукекуби, появляется раз в несколько десятилетий, чтобы испытать даймё. Данрин-но-Нукекуби – одна из величайших мастеров Синтая Плоти в Японии, а также образец последователя Пути Блистательного Журавля (хотя сейчас Нукекуби практикуют все ортодоксальные Дхармы).

Следуя образцу основательницы, все Нукекуби стремятся освоить хотя бы технику *Длинная Шея* из Синтая Плоти. Их склонность к этой Силе частично известна даже смертным, которые рассказывают о легендарных созданиях под названием нукекуби, которые выглядят частично как люди, но обладают невероятно длинной, гибкой, отрицающей гравитацию шеей. Гаки, которые не могут освоить Синтай Плоти в своих удзи, часто отправляются на юг, во владения Нукекуби на Кюсю, и ищут там обучения.

В Викторианскую Эру лидеры Нукекуби пытаются найти срединный путь, который отрицает как отказ от внешнего мира, так и подчинение ему. Они ищут наставления в изречении Данрин-но-Нукекуби, согласно которому истинный служитель Неба и Ада в своих деяниях не подвержен влиянию алчности и гнева, и не оставляет ни следа своего воздействия. Нукекуби пытаются приспособиться к изменениям Японии, прокладывая железные дороги вдоль Драконьих Потоков, а не поперек их, например. И они несколько раз меняют стороны во вражде Гэндзи и Бисямона.

Тайра

Этот относительно молодой и маленький удзи получил свое название по имени основателя и даймё, Тайры Антоку, который утверждает, что при жизни принадлежал к одному из древних аристократических семейств Японии. Другие древние Гаки признают его энциклопедические знания о жизни страны времен периода Кофун, хотя Антоку основал свой удзи девятью веками спустя, в период Муромати (1333-1466).

Тайра – самой консервативный удзи Японии, и считает Бисямон опасными новаторами. За все свое долгое существование, Антоку поддерживал власть Императора и держал свой удзи в Киото, даже тогда, когда Императорская власть была лишь фикцией.

Тайра противостоит всем переменам в Японии Викторианской Эры, за исключением восстановления власти Императора. И даже тогда Тайра поддерживают прямое правление Императора, а не парламентское правительство. Но Реставрация Мэйдзи приносит Тайра новый престиж, потому Бисямон и Гэндзи ищут расположения удзи. Тайра меняет стороны несколько раз, так как любовь Антоку к традициям входит в противоречие с желанием поддержать Императора. Естественно, Тайра поддерживает и радикалов Сонно Дзёй, оказывая широкое влияние на движение. Во время Викторианской Эпохи удзи поддерживает и движение «Японского учения», стремящегося очистить японскую культуру от иностранных наносов – как китайских, так и западных.

Гаки Тайры чаще следуют Танцу Бьющегося Дракона, чем прочим Дхармам, но равное представительство там имеют все Дхармы. Обязательство там – самая популярная Сила, так как дает аристократическую властность словам.

Этидзэн

Появление этого удзи датируется периодом Нара (710-794), когда его основатель (уже погибший) заинтересовался буддизмом. Интерес сохраняется и в наши ночи. За века Этидзэн развил сильный интерес к практическому применению мистицизма через управление Ци. Ткачество – самая популярная в удзи Сила, а многие изучают и чародейские ритуалы. Сам же удзи производит больше талисманов, чем любой другой клан. Песня Тени и Блистательные Журавли – самые популярные там Дхармы, хотя ни одна Дхарма там не дискредитируется. Этидзэн, также, очень симпатизирует смертным японским ремесленникам и торговцам, и одобряет падение бакуфу.

Этидзэн поддерживал связь с Зелеными Дворами и Квинконсом даже во время изоляции Японии. Их основной интерес лежал в приобретении нефрита и знаний о новых видах чародейства, но изучали они и новые наработки в буддийской философии. Во время Японо-китайской войны это помещает Этидзэн в меньшинство, так как он выступает против войны с континентальными Дворами, хотя до этой войны он поддерживает Гэндзи.

Мастера управления Ци из Этидзэна встретили первых Кин-дзин больше с любопытством, чем с подозрением. Все Гуй-дзин чувствуют, что Кин-дзин управляют Ци не так, как они. И хоть Этидзэн находит это раздражающим, там стремятся в точности описать эту разность – как первый шаг к объяснению. Специалисты Этидзэна не всегда опираются на содействие добровольцев из Кин-дзин в своей работе, но они установили контакты с различными Клубами Адского Пламени по всей Восточной Азии.

Бунраку

Большинство, хоть и не все, ориентированных на Север Многоножек вступают в организацию, называемую Бунраку. Эта группа взяла свое название из японского кукольного театра и одетых в черное кукловодов, которых публика притворялась, что не видит. Эта группировка зародилась в Японии и сильнее всего именно там, служа как удзи, так и материковым Дворам в качестве тайных следователей. В зависимости от работы и личного темперамента, член Бунраку может быть безжалостным офицером тайной полиции или осмотрительным консультантом – что бы ни требовалось для поиска истины и восстановления гармонии.

Гаки из Бунраку не образовывают своего удзи. Кукловоды принадлежат многим удзи и континентальным Дворам, но строго верны и своим Домам. При этом у них нет своего даймё. Во время Викторианской Эры Бунраку действует с необычным единством как силовой блок, союзный Бисямону. Те же, кто выбирает сторону Гэндзи считается выпавшими из основного состава Бунраку. Но континентальные Кукловоды не разделяют такого предубеждения – в остальном Срединном Царстве Дхарма важнее политики Гаки.

Пристальный взгляд на организацию удзи

Гаки говорят об отношениях в клане, используя термины *оябун* (отец) и *кобун* (сын), используя мужские варианты, несмотря на фактическую половую принадлежность вампира. Первый учитель новорожденного Гаки – который выведет его из состояния Чин-мей и обучит основам Дхармы и цивилизованной не-жизни – его первый оябун, а он его кобун. Впоследствии он должен слушаться и уважать того Гуй-дзин. Даже если хин или ученик переходит в другой клан, оябун сохраняет право приказывать ему. Гаки, который открыто не слушает своего оябуна навлекает бесчестье на себя и позор на наставника, и известно, что опозоренные оябуны уничтожали кобунов, которые навлекли на них бесчестье. В свою очередь, оябун должен наставлять кобуна, хотя он получает куда меньше позора при оставлении своей роли, нежели кобун. Когда Гаки присоединяется к У, то должен называть оябунов всех остальных «дядюшками», демонстрируя уважение. «Дядюшки» же обычно с вежливостью обращаются с У своих кобунов.

Древнейшая традиция Гаки требует, чтобы оябуны У кобунов сами принадлежали к одной, более старшей У. На практике это не всегда соблюдается. Обычно даймё назначает старшую У коллективным «отцом» для новой группы. И, как в случае с индивидуальным Гаки, У-оябун служит ментором и воспитателем своим «сыновьям» (хотя старые Катаяны могут отказаться от наставничества без всяких общественных последствий). Даймё может поменять отношения У-оябуна и У-кобуна, назначая У оябуном в зависимости от текущих нужд и интересов клана. Во время Полуночной Войны, например, даймё может приписать все У к старшей У, специализирующейся на войне. Старшая семья обычно принимает роли специалистов, а в больших кланах обычно есть несколько старших У, ответственных за Полуночные и Сумеречные Войны, отношения со смертными и Шэнь, дипломатию с другими удзи и иностранными дворами, поиск и поддержание Драконьих Гнёзд, шпионаж за вражеским кланом и дворами, изучение и обучение магическим ритуалам, сохранение

наследия и мудрости клана, разрешение споров между семьями и даже за развлечения на собраниях двора даймё.

Даймё служит оябуном всему клану и требует безоговорочного подчинения. В отличие от Предков Квинконса, даймё не входит ни в одну семью. Он всегда один, чтобы избежать фаворитизма к бывшим членам семьи и их кобунам. Этот обычай может происходить из меньшего населения самой Японии по сравнению с Китаем – у Гаки просто нет столько вампиров достаточного возраста и Дхармического развития, чтобы заявлять право на место Предков. До недавних веков любой вампир возраста Предка мог основать свой клан и владения, заявив права на территорию, находящуюся достаточно далеко от владений других даймё. Более того, многие даймё маленьких удзи на дальних границах Японии – лишь Мандарины по стандартам Квинконса.

Бодхисатвы стоят выше всех кланов. Каждый вампир, от юного хин до могущественнейшего даймё, считается кобуном этих древних чудовищ-мудрецов, несмотря на прошлые или текущие связи. Бодхисатвы, как оябуны для всех, делятся тем объемом мудрости, каким хотят, и очень редко отдают приказы. Большинство Гаки верят, что бодхисатвы помогают им самим своим существованием.

История Гуй-дзин

Краткий период 16 и 17 веков, когда Япония принимала иностранных купцов и миссионеров, мало повлиял на жизнь Гаки. Японские Гуй-дзин обращали мало внимания на «варваров», пока отряд охотников на нечисть из Общества Леопольда не пронесся с разрушениями через часть Хонсю. Но вместо того, чтобы действовать, ряд Мандаринов дождались, пока Токугава Иэясу изгонит иностранцев и подавит христианство, решив эту проблему за них.

В эти десятилетия Японию посещали очень немногие Кин-дзин, и старейшины Гаки не любят их вспоминать. Если спросить, то даймё и прочие старейшины скажут, что Западные вампиры вызывали немедленное отвращение в Гаки из-за своих варварских обычаев и неправильного использования Ци. Дневники Гуй-дзин тех времен представляют большее разнообразие взглядов, но будет недостойно предположить, что Мандарины и даймё страдают провалами в памяти.

Плывущий Мир

Многие Бисямон считают века изоляции Японии золотым веком. Союз Бисямона убедил материковых Гуй-дзин воздержаться от посещения Японии, как пушки смертных – иностранные суда. Бисямон заключили мир с другими Шэнь и Гуй-дзин удачно запечатали свои Драконьи Гнезда, замедлив упадок, усилившийся в последние два века. Так как казалось, что Бисямон знает, что делает, другие удзи редко осмеливались оспаривать их лидерство.

Бисямон звал период своего правления укиё-э, или *Плывущий Мир*, по названию школы изображения с помощью ксилографии прекрасных пейзажей и красавиц. Лидеры Бисямона считали, что этот термин описывает мир и красоту существования в гармонии с ками и волей Неба.

К началу 19 века Бисямоны поставили вне закона Полуночные Войны, а Сумеречные так формализовали и стилизовали, что те стали видом искусства. Самым популярным видом Сумеречной Войны стал Театр Живых Марионеток, где каждой семье

приходилось использовать часть Алой Ширмы как пешку в игре. Соревнующиеся Гуй-дзин старались заставить действовать смертных пешек оппонента в соответствии со сценарием, не зная этого. Например, атакующая У может заявить, что хочет создать любовный роман в Алой Ширме оппонента, а потом разрушить его, чтобы постановка заканчивалась тем, что один из влюбленных совершает сеппуку в определенном месте. В то же время, атакованная семья создает свой сценарий, используя Алую Ширму оппонента.

Судьи Театра Живых Марионеток оценивают незаметность методов сражающихся, а также удачу в создании определенных событий. Как и в случае с другими соревнованиями, целью является демонстрация того, что одна У может победить своего противника в настоящей войне, потому заставляя проигравшего подчиниться требованиям победителя. Конечно, некоторые Гуй-дзин могут жаждать воздаяния за поражение в реальной войне…

Насильный контакт

Большинство Гаки игнорируют Опиумную войну и прочие неприятные новости из Китая, веря, что события на материке их не затронут – их сверхъестественные способности справятся с любой иноземной угрозой смертных. Бисямон не может воспринять серьезность положения, даже когда коммодор Перри входит в бухту Эдо. Старые Гаки не могут оценить, насколько Запад превосходит Японию технологически, но молодые удзи и Гуй-дзин осознают важность ультиматума Перри.

Дебаты в рядах нежити отражают их же, но в рядах смертных даймё и чиновников бакуфу. Некоторые Гаки порицают изоляцию Японии и признают нужность контакта с внешним миром, а другие, хоть и боятся иноземных махинаций, признают, что Япония должна знать своих врагов и учиться у них. Многие, включая лидеров Бисямона, возражают, считая, что способны уничтожить экспедицию Перри (и любую другую), если те посмеют вернуться. Дебаты превращаются в Теневую Войну между семьями, а некоторые – даже между удзи.

Свое мнение решается высказать и Квинконс, когда Бисямон отправляет туда эмиссаров за помощью против Перри и Гэндзи. Царственный Предок Двора Крови присылает изысканный свиток с приказом для Гаки сопротивляться влиянию Запада – и ничего более. Предок Двора Плоти заявляет, что иноземцы – невеликая угроза. Двор Огня – распадается. Двор Нефрита слишком занят Восстанием Тайпинов. А Двор Кости послания так никогда и не получает.

Но сегунат Токугава определяется с политикой в 1854, открывая ряд портов для иноземных купцов. У консервативных Гаки не хватает сил изменить мнение чиновников? Или они не могут предсказать события, которые не могут изменить, и потому в изящной манере принимают их? Как бы то ни было, Бисямон теряет лицо, неспособный сохранить изоляцию Японии, а Гэндзи, как их избранная оппозиция, обретают престиж.

Годы Танцующей Земли

В 1854 и 1855 на Японию обрушиваются несколько сильных землетрясений, убивающие сто тысяч человек. Многие люди заявляют, что землетрясения – божественное осуждение сегуната, допустившего иностранцев на священную землю Японии, что Бисямон и Сетогава Но поддерживают – против Гэндзи. Возможно, они правы.

В Японии обитают несколько могущественных Предков и бодхисатв, и они вполне способны пробудить огромных и ужасных ками, спящих под горами. Хоть различные Ци`н Та и оборотни тоже на это способны, ходят слухи, что толчки – результат махинаций китайских Гуй-дзин, карающих Японию за «сдачу» иностранцам без боя. Истина остается за Рассказчиком, но, как бы то ни было, эти события побуждают несколько месяцев Теневых Войн, которые неизбежно затягивают большую часть удзи. Конкретный победитель неизвестен.

Реставрация

Несмотря на разногласия, и Бисямон и Гэндзи поддерживают передачу власти от сегуната к Императору. Старые Бисямон на самом деле никогда не любили бакуфу – только Император, говорят они, может править волею Неба. А у союза Гэндзи, в свою очередь, были века умерших от голода и казненных простолюдинов, которые до сих пор презирают военную аристократию. Эти Гаки видят власть Императора, как способ ослабить или уничтожить самураев.

Но не все удзи, и даже не все вампиры Бисямона или Гэндзи, поддерживают Реставрацию Мэйдзи. Некоторые Гаки противятся Реставрации просто потому, что падение бакуфу дурно отразится на их политических связях. Кланы Ига и Кога отчаянно сражаются, чтобы сохранить сегунат, как только осознают, что новые власти подавят класс самураев. Немёртвые воины солидарны со своими смертными коллегами – возможно, из страха, что это же самое может случиться и с ними – из-за чего многие Гуй-дзин тихо шепчутся, что эти Гуй-дзин действуют больше, как Мечущиеся Обезьяны. Но шепотки эти раздаются вне пределов слышимости членов Ига и Кога. Эти кланы помогают учинить ряд бунтов и восстаний самураев, даже принимая некоторых павших самураев, кто обретает Второе Дыхание.

Другие Гаки борются с планами индустриализации, желая защитить свои ресурсы от шоссе и железных дорог, чтобы не допустить прерывания Драконьих Потоков и ослабления Драконьих Гнезд. Набожные Гуй-дзин пытаются защитить провинциальных ками от расширяющихся городов, вырубки леса, устроения рудников и других человеческих устремлений, в то время, как другие боятся индустриализации из страха пред яростным гневом Хенгейокай. Сетогава Но – на переднем фронте борьбы с индустриализацией, но особого эффекта не достигают из-за противодействия других фракций по религиозным причинам.

С ходом режима Мэйдзи появляются новые Гуй-дзин, чья жизнь и смерть дает поводы ненавидеть его, так как девиз «Богатая Страна, Сильная Армия» не говорит ничего о богатых простолюдинах или гражданских правах. Крестьяне голодали во времена сегуната. Но продолжают голодать и тогда, когда их землевладельцы меняют доспехи на западный деловой костюм. Работа на новых фабриках не легче работы в поле, а голосовать может лишь небольшое, богатое меньшинство, из-за чего Император становится не меньшим автократом, чем был сегун. Новая профессиональная армия с одинаковым безразличием истребляет как бунтующих самураев, так и простолюдинов. Эти люди, убитые переработкой, голодом, промышленными катастрофами и государственными репрессиями, обретая Второе Дыхание мало заинтересованы в мечтах Гэндзи о реформах.

Политическая борьба в новом Императорском правительстве отражается в Сумеречных и Полуночных войнах между удзи. Даже Гуй-дзин, согласные с необходимостью отменить сегунат, сражаются с теми, кто обладает влиянием на новый

режим. Удзи стараются посадить на места олигархов своих пешек и сбросить чиновников, служащих их врагам. Но политическая борьба работает в обе стороны – удзи могут обнаружить интригу, затеянную исключительно смертными, нацеленную на снятие министра или депутата в парламенте, которая приводит к потере силы и лица у покровительствующих им Гуй-дзин.

Со временем Гэндзи становятся доминирующей фракцией Гаки, хотя их численность меняется год от года. В бурные годы Реставрации целые удзи вступают в союз Гэндзи, чтобы отделиться, когда их интересы изменятся или к тому их вынудят враги. Другие удзи разделяются лишь когда часть клана уходит из коалиции. Как бы то ни было, большинство удзи видит быструю смену даймё, когда то один, то другой интриган убеждает своего даймё, что оставить мирские заботы и искать большего Дхармического просветления будет благоприятно для их дальнейшего существования. К 1880 Гаки знают, что Плывущий Мир ушел и никогда не вернется.

Что будет дальше

Русско-японская война 1905 года и аннексия Кореи в 1910 подхлестывают имперские амбиции Гэндзи. Они успешно отнимают ряд Драконьих Гнезд и нефритовых копей у Зеленых Дворов и Двора Крови. После этого только Бисямон и Сетогава Но рискуют выступать против Дома Гэндзи, который становится так силен, что даймё Гэндзи получает титул кампаку[24], царя ночной Японии.

Когда в 1937 году Япония вторгается в Китай, у Гаки уже есть план по покорению Квинконса и продвижению через Тихий океан по Драконьим Линиям. Они даже не озабочены объявлением Полуночной Войны. С ходом Второй Мировой вторжение Гаки застопоривается во Дворе Плоти Шанхая, но они громят Двор Крови в Пекине, Двор Огня в Гонконге, многие Золотые Дворы Юго-восточной Азии и Каинитов-колонистов на Филиппинах. Также, они обнаруживают множество новых Драконьих Гнезд на островах Тихого океана.

Союзники понемногу останавливают наступление смертных японцев, но Гаки продолжают наступать… вплоть до Ожогов в 1945. Искажение потоков Ци Японии временно останавливает их военную машину. Из своих крепостей в джунглях контратакуют Золотые Дворы, за ними в наступление переходят Квинконс, Зеленые Дворы и Каиниты, а в самой Японии понимает бунт Бисямон. Партия войны в Гэндзи распадается, а союзные удзи обращаются друг против друга. Кампаку смотрит в Око Неба, изрыгая проклятия пока горит, и заочно объявляется акума. Беспорядки постепенно успокаиваются, Гэндзи теряют в силе, а Бисямон ее набирает.

Кин-дзин

Сначала сегунат, а потом и режим Мэйдзи выписывают множество иностранных специалистов для модернизации Японии. С ними прибывают и Западные вампиры. Обе стороны вышли из культур, погрязших в предубеждениях. Некоторые чванливые Каиниты едут в Японию, считая, что смогут преподать забавным узкоглазым вампирам урок, а некоторые Гаки считают, что любой иноземец, живой или немертвый, это обязательно агрессивный варвар. Но ни у одной сторон нет взаимных обид и недовольств,

---

[24] Изначально – титул высшего советника Императора, часто правящего от его имени.

порожденных веками конфликтов и эксплуатации, ни того опыта общения с торговцами, солдатами и колонистами, который десятилетиями и веками был у смертных и нежити Индии, Китая и Юго-восточной Азии. Эти страны продолжают считать, что были атакованы и их смертные общества всегда проигрывали. С японцами такого не было никогда.

Японцев могли принудить снять изоляцию, но они не отдают ни территорий, ни политической власти иностранцам. В то время, как остальная Азия идет на уступку за уступкой, Япония за несколько десятилетий отказывается от всех изначальных уступок. Многие японские смертные яро ненавидят Запад, но они никогда не чувствовали себя по-настоящему беспомощными перед иностранцами.

Также и европейцы с американцами не смогли привыкнуть считать японцев беспомощными, примитивными или упадочническими. Хоть Запад наносит поражение за поражением Индии, Китаю и Юго-восточной Азии, до 1905 года ни одна Западная страна по-настоящему с Японией не воевала. Запад никогда *не попирал* Японию, и уважает ее за это.

Потому некоторые Гаки и Каиниты могут встречаться без немедленного нападения друг на друга. Так же, как некоторые японцы учат все, что могут у Запада, некоторые Гуй-дзин ищут способы вести с Каинитами дела. Каиниты подвергаются прямо-таки дарвиновскому отбору – заносчивые колониалисты встречают быстрый конец, а у осторожных и вежливых есть хотя бы шанс на выживание. Со временем вампиры Запада понимают, что есть вампиры Востока, желающие их убить, в то время, как другие ищут преимуществ для себя - совсем как дома.

Ни Камарилья, ни Шабаш, ни независимые кланы не учиняют Джихадов против Японии, чтобы вырвать ее из рук Гуй-дзин – хотя бы потому, что Китай выглядит привлекательнее. Обладающие силой и властью Старцы не настолько глупы, чтобы вторгаться на территорию, о которой ничего не знают – по крайней мере, без значительной поддержки смертных.

Бисямон и его союзники, а также Сетогава Но сражаются с Каинитами так же, как Камарилья с Шабашем, а Гэндзи и независимые удзи часто относятся к Гуй-дзин с позиции презумпции невиновности. Кин-дзин вскоре осознают, что их осторожность полностью оправдана – старейшины Японии не менее могущественны, чем Старцы Европы, и обладают силами, неведомыми Каинитам, а также сетью поддерживающих их смертных пешек.

Начиная в 1860-х в ночной Японии начинается сложный балет дипломатии и тайных войн различной нежити. В течение двух десятилетий некоторые даймё даже обмениваются посольствами с рядом Князей и Архиепископов. Обе стороны стремятся узнать побольше о противоположной, но сохранить свои тайны. Послы с Востока легко находят неонатов, готовых разглагольствовать о славе Запада и культуре Каинитов, но молодые Гаки происходят из культуры, в которой больше ценится осмотрительность. Естественно, различные старейшины Востока и Запада не делятся тем, что узнали, с противниками.

К 1900 Гэндзи уверенно доминируют в ночной Японии. Некоторые Семьи устанавливают торговые партнерства с Каинитами и Западными компаниями, а Гэндзи чувствуют себя достаточно защищенными и допускают в города несколько котерий Кин-дзин. Некоторые Гаки – и даже целые Семьи – также на постоянной основе переселяются

в Европу и обе Америки. Если какой-нибудь Князь или Архиепископ обретает среди них союзников, то держит этот ресурс в секрете. Многие Гаки-эмигранты оседают в Маленьких Токио и стараются не высовываться. Тем не менее, к 1900 Гаки уже часть Большого Скачка - лишь для себя. Они планируют колонизировать и остальную Азию…

Империализм

Японские Гуй-дзин отказались от любого вассалитета по отношению к континентальным Дворам еще в 13 веке, но Квинконс еще веками обладал сильным социальным влиянием. Дворы Китая затеняли удзи Японии благодаря своему возрасту, численности, запасам нефрита и количеству наставников в Дхармах. Даже в период изоляции Гаки продолжали по привычке считать Китай центром Срединного Царства.

Все изменяется в 19 веке.

Во время восхождения к власти Дома Гэндзи тот ищет все больше нефрита для талисманов и покупки услуг других удзи. Больше нефрита требуется и Бисямону – в его борьбе с Гэндзи. И это требует от обоих общения с Зелеными Дворами Кореи. Как обычно, Зеленые Дворы выставляют высокие цены за нефрит и услуги, и некоторым Гаки надоедает платить.

В 1870-х и 1880-х Гаки обоих сторон становятся все агрессивнее в общении с Зелеными Дворами. Семьи и целые удзи постоянно начинают против Зеленых Дворов Сумеречные Войны, чтобы получить контрибуции в корейском нефрите. Другие просто стараются украсть талисманы и нефрит, но если их ловят, то связанные Семьи от пойманных всегда отказываются. Разнообразные «вторжения» смертных японцев в Корею дают отличное прикрытие для таких налетов, а Гэндзи время от времени используют котерии одураченных Кин-дзин как орудие для своих махинаций.

К 1890 группа влиятельных Гэндзи решает, что может подчинить Зеленые Дворы и получать дань нефритом. Японо-китайская война 1894-95 дает им этот шанс. Вместе со смертными войсками в Корею вторгаются несколько У, и если смертные воюют днем, то нежить – по ночам.

Нуждаясь в помощи, Зеленые Дворы обещают услуги Квинконсу. Двор Крови Пекина объявляет Дому Гэндзи Полуночную Войну, но даймё Дома предвидит это. Используя контакты в деловых кругах и с Кин-дзин, Дом Гэндзи вооружает своих вампиров Западным оружием. Гуй-дзин ожидают встретить самурайские мечи, но обнаруживают пулеметы Максима и мощную взрывчатку. Победа японцам дается нелегко, так как Квинконс мобилизует на войну несколько старых и могущественных Мандаринов, но они побеждают. Гэндзи получает неисчислимые контрибуции нефритом от Зеленых Дворов и Двора Крови, но многие Катаяны считают, что Гаки работали нечестно, используя Западное оружие, и, что хуже, продались Западу. Их называют акума все чаще, что Гэндзи использует как поводы продолжить войну.

Загадочность Китая распадается весь век, и его постоянные унижения плохо отражаются на Квинконсе: Вдруг Квинконс так же слаб и некомпетентен, как смертные власти Китая? Для Гаки Японо-китайская война сметает последние следы почтения к древним континентальным Дворам. К концу века японские вампиры открыто говорят о готовности сменить Квинконс в роли доминирующей силы среди Гуй-дзин.

Япония

Архитектура

У японской архитектуры есть ряд отличительных характеристик, и самые явные из них – использование дерева и бумаги. Позднее в Викторианскую Эпоху контраст между старыми, традиционными постройками и зданиями в Западном стиле в растущих городах поощряет радикальные перемены в каждой сфере японской жизни.

Дерево – самый популярный стройматериал в Японии, где находятся старейшие и крупнейшие деревянные постройки мира. Базовая конструкция большинства зданий представляет собой стоечно-балочный каркас в виде коробки с остроконечной крышей, создавая постройки, в которых доминируют прямые линии. В японской архитектуре нет арок и сводов, да и непрямые стены редки. Этот внешний вид более-менее компенсируется сложными украшениями крыш.

Так как столбы несут на себе весь вес здания, внутренним стенам не нужно принимать на себя какой-либо нагрузки. Это дает невероятную гибкость внутренней планировки с помощью перемещаемых бумажных стен. Сусальное золото – популярное покрытие для этих стен, так как оно отражает свет обратно в комнату.

Также размывается разница между внутренним и внешним, так как внешние стены – тоже не более, чем ряд сдвигающихся деревянных панелей. Японцы ценят возможность убрать стену во время жаркого, влажного лета и обозревать пейзаж окрестностей. У многих домов крыши черепичные, хотя солома и деревянные пластинки тоже встречаются. Помещать тонны обожжённой глины на тонкие стены кажется безумием в склонной к землетрясениям стране, но деревянные столбы и балки делают дома более гибкими – а потому и более стойкими к сотрясению, чем постройки из камня и кирпича.

Но страшной угрозой является огонь – дома из дерева и бумаги вспыхивают быстро. Пожар может уничтожать целые районы города, где дома стоят близко. Из-за этого поджоги являются самым страшным преступлением. В период Токугава поджигателей сжигают заживо.

К счастью, в городской Японии есть три защиты от пожаров. Первая – расширенные при сегунате улицы, которые служат своего рода пожарными просеками. Во-вторых, купцы строят огнеупорные здания-склады, которые называются *кура*, с толстыми оштукатуренными стенами и малым числом окон и дверей, чтобы защитить свое добро от пожаров. Наконец, японцы могут ободрать свои дома от деревянных и бумажных панелей, потолков и стен меньше, чем за час, оставляя огню лишь крышу и некоторое медленно горящее дерево.

Города

В этот период Эдо/Токио, Киото и Осака остаются главными городами Японии. Эдо и Киото растут благодаря связи с Императорским двором и сегунатом, а Осака веками была торговым перекрестком Японии. Большинство других городов вырастает вокруг замков, и их экономика тесно связана с военным правительством периода Эдо.

Большинство зданий – одноэтажные, и среди них выделяются двухэтажные кура. Буддийские храмы – вторые по высоте здания в городе после замков, и только большие предприятия занимают отдельные постройки. Большинство ремесленников и менее богатых купцов ведут дела из собственных домов к которым примыкают склады для товаров.

Постройки на множество жителей в период Токугава редки, и исключения составляют буддийские монастыри и солдатские бараки. Но в период Мэйдзи в Токио строится много дешевых многоквартирных домов и кварталов одноквартирных домов, и каждая такая одноэтажная постройка имеет свой выход на улицу и небольшой садик на заднем дворе (хотя располагаются они под одной общей крышей).

В Киото и Эдо/Токио, как острова в море, находятся огражденные стенами территории дворцов и садов. Императорский двор обитает в Киото до 1868 года, когда переезжает в Токио и занимает дворцовый комплекс, построенный для сегунов Токугава. В Токио, также, находится парк Уэно – бывшее частное владение, в котором находится семейный храм клана Токугава.

Воздух японских городов остается чистым большую часть Викторианской Эпохи, но по мере индустриализации фабрики начинают его загрязнять. Но в 1900 весь ужас городского смога еще далеко.

Дома

С улицы японские дома выглядят скучными. Даже богатейшие японцы не красят свои жилища, оставляя на виду черную или белую штукатурку и серые или коричневые полосы старого дерева. Но с внутренней стороны у дома или нескольких домиков может находиться сад, на который обрушивают всю ту заботу, которую недодают фасадам. Внутренняя обстановка домов демонстрирует элегантность минимализма, отождествляющуюся с дзэнской этикой, великолепную работу ремесленников и, в случае большинства, крайнюю бедность. Японцы не загромождают свои дома, потому что мало чем владеют, но в гостевой обязательно будет ниша или открытый шкафчик, который называется *токонома*. В этой нише находится свиток с гравюрой, ваза с цветами, подставки для мечей или другое украшение.

Полы японских домов подняты на 7-10 сантиметров над землей, а под люками в полу скрываются кладовки. Циновки, плетеные из соломы и травы, примерно 180 на 90 сантиметров, плотно покрывают доски пола. Японцы устраивают свои комнаты так, чтобы эти циновки покрывали там полы целиком, и шесть или восемь циновок – стандартный размер комнаты. Обувь может уничтожить циновки, потому японцы при входе ее снимают – что запоминают даже невежественные Западники после того, как Япония открывает свои двери.

Для освещения и тепла большинство людей используют огонь, так как газ и электричество становятся распространенными удобствами лишь в 20 веке. Японцы используют множество разных свечей и ламп, а керосиновые светильники быстро становятся самым ходовым импортным товаром. Многие дома вешают на штыри над воротами бумажные фонари. Печи делают из глины, но в них часто отсутствует дымовая труба – дым выходит через дыры в крыше. В городах люди часто используют жаровни с угольями, которые дают тепло без дыма и опасного открытого огня.

В большинстве домов есть высокая полка или шкаф, который называется *камидана*, служащий домашним синтоистским храмом. В нем может храниться маленькая модель храма или просто круглое зеркальце, небольшая курильница, подносы с подношениями, бронзовые подставочки и деревянные пластинки с надписями. Домашний буддийский храм состоит из похожего шкафчика, в котором находится изображение или статуэтка Будды, бронзовый светильник и сосуды для подношений – вина, еды или благовоний.

Замки

В Японии есть три вида замков. Размещаемый на горе *ямадзиро* небогат укреплениями, так как его оборона – это его местоположение. Японцы стоят и занимают их во времена войны. Находящиеся на равнинах *хирадзиро* обычно укреплены лучше всего, и замки такого типа были популярны в конце периода Сэнгоку (1467-1568) и весь период Эдо. Наконец, «равнинно-горные» *хираямадзиро*, популярные в период Сэнгоку, строятся на невысоких холмах над равнинами, и дают командованию хороший обзор по всем направлениям. Все эти замки остаются действующими крепостями и в Викторианскую Эпоху.

Все японские замки обладают сходными чертами. Главное укрепление, называемое *тенсюкаку*, строится из дерева и на высоком каменном фундаменте. Японские башни с их белыми стенами над рядами крыш больше похожи на гигантские цветочные бутоны или сосновые шишки, нежели на мрачные каменные нагромождения европейских средневековых замков. Тенсюкаку окружает один или несколько дворов, *мару*, и в больших замках может быть до трех мару. Главный - внутренний *хонмару*, второй – средний *ниномару*, и третий – внешний *санномару*. Дворы вокруг башни расположены на разной высоте и в разных местах, чтобы нападающие побегали, а защищающиеся могли перегруппироваться. В каждый двор ведут одни или несколько укрепленных ворот устроенных прямо в стенах дворов, *мон*, чтобы прервать наступление врагов и заставить их пробиваться через узкие места и множество углов. Рвы, или *хори*, образуют самое внешнее кольцо обороны. Внутренние стенки рвов всегда выше уровня воды, чтобы атакующие сначала штурмовали их, прежде, чем добраться до стен самого замка.

Религия

За века своей истории японцы следовали синто, буддизму, конфуцианству и христианству. Первые три религии оставили глубокий след на культуре гаки, но четвертая стала проблемой – как и для смертных властей.

Синто

Название этой религии означает просто «Путь Богов», но в ней нет священных текстов или заповедей. У его священников нет объединяющей их иерархии, хотя Император Японии служит высшим жрецом для всей страны. У синто нет мнения об истинности или ложности других религий, и у нее до шестого века даже не было названия, когда верующие решили, что им надо как-то называться, чтобы не смешиваться с буддистами и конфуцианцами. Синто не вменяет никакого долга, кроме почитания богов и духов, которых именуют *ками*, но люди могут чтить каких угодно ками, и так мало или сильно, как захотят.

Синтоисты чтят ками, чтобы просить об услугах, очищении от преступления или духовной скверны и благодарить за удачу, помимо всего прочего. Одни культы синто практикуют исцеление верой, а другие – предсказывают будущее или торгуют амулетами. Многие культы синто принимают буддийскую или конфуцианскую этику.

Японцы считают синтоистские храмы обителью ками. Потому верующий приходит к духу в гости домой, который может варьироваться от небольшого придорожного ящика (часто переносного) до величайших храмовых комплексов. Большие храмы обычно строятся по общему плану – начинаясь с *тории*, или ворот, которые делаются из дерева, камня, металла и даже, с недавних пор, бетона. Тории оделяют священные земли от

обыденного мира вне их. Самая большая постройка в храме – *хондэн* или внутреннее святилище, которое обычно поднято выше других зданий и к которому надо подниматься по лестнице. Туда посетителям заходить нельзя. В хондэне обычно не находится ничего, кроме *митама-сиро* или *го-синтай*, священных символов, представляющих ками, которому тут поклоняются.

Перед хондэном находится хайдэн или зал для молящихся. Обычно он достаточно просторен и открыт, и состоит, как правило, из крыши и опор. Тщательно разровненные гравийные или мощеные камнем дорожки соединяют различные постройки храма, а деревья украшены зигзагообразной бумагой.

Человек, входящий в храм, сначала видит каменную чашу с водой и висящими по краям черпаками. Верующие, перед тем, как приблизиться к божеству, моют руки и полощут рот – это вариант очищения. Затем верующий делает небольшое пожертвование, кидая деньги в ящик перед хайдэном, и звонит в колокольчик, чтобы привлечь внимание ками (особо верующие дважды хлопают в ладоши, чтобы гарантировать, что бог их слушает). Молясь, верующий кланяется, и может подносить подарки, которые ками сочтет ценными, вроде мечей или брони. Но подношения могут быть и чисто символическими, вроде тоненького кусочка сушеного мяса в разукрашенной упаковке, или даже полоски раскрашенной бумаги, символизирующей мясо. Крайне популярный подарок – ткани.

В Японии храмы синто не разрушают. Так как все они строятся из дерева, заброшенные храмы просто гниют во влажном климате страны. Более того, японцы перестраивают храмы каждые 50-100 лет, срубая растущие вокруг деревья, чтобы построить новый хондэн и получить священную символику. Старый храм они разрушают, а возле нового высаживают деревья – для постройки следующего храма. Материал меняется – форма и суть сохраняется.

В городе Исе есть храм Аматерасу Омиками, где хранится ее легендарное зеркало. Его японцы перестраивают каждые 20 лет – этот храм в синто считается самым близким по статусу к национальному. Паломники со всей страны приходят в Исе, чтобы показать свое уважение к божественной матери страны. Если крестьяне слишком бедны, чтобы сходить в Исе, то они скидываются и отправляют представителя деревни. Делегат передает молитвы всей деревни и получает обереги и благословения, чтобы раздать их по возвращению.

Буддизм и конфуцианство долгое время затеняли синто, что заставляло многие культы перенимать буддийские практики и конфуцианскую философию. Но в 18 веке книжники-националисты возродили синто, как часть движения по изгнанию из японской культуры иноземных элементов.

В период Мэйдзи это выливается в Государственное Синто, в котором, в отличие от древнего синто, провозглашаются заповеди и догмы – исключительно ради полного подчинения человека Императору и славе Японии. Впоследствии Государственное Синто провозглашает, что народ Японии выше прочих, а Императору суждено править миром.

Многие Гаки следуют Государственному Синто или, по крайней мере, находят его полезным, связывая его со своей древней легендой, гласящей, что ни один ками или Гаки не может не выполнить прямой приказ «Божественного Императора». Так как Гаки редко посещают Императорский двор (не чаще, чем Кин-дзин порабощают королей или президентов), то неизвестно, проверял ли кто-то эту легенду. Но Государственное Синто

поощряет подчинение властям, и большинство Гаки предпочитает, чтобы смертные были послушны и готовы к самопожертвованию.

По другой легенде, в зеркале Аматерасу до сих пор видно ее отражение. Гаки, которые идут в паломничество в Исе, могут пробраться в хондэн и заглянуть в зеркало – и обрести Окончательную Смерть от лика самого Солнца. В рядах Гаки «отправиться в Исе» - эвфемизм самоубийства от солнечного света.

Гаки, являющиеся к духам как просители, делают это через ритуалы синто. Это никаким сверхъестественным образом не принуждает ками, и лишь демонстрирует хорошие манеры, поддерживаемые весом самих традиций (для персонажей Гаки Дополнение *Ритуалы* включает знание древних правильных методов пробуждения ками).

Буддизм

Большинство японцев являются буддистами и синтоистами одновременно. Буддийские храмы весьма разнообразны в своем внешнем виде, но китайское влияние привносит в них симметрию. У главного зала или аудитории (*хондо*) плоский потолок, иногда расписанный драконами в облаках – традиционной темой дзэн. При храме есть колокольня, *шора*, которая созывает верующих на молитву, а в больших храмах есть и библиотека, *бунко*. В каждом храме есть одно или несколько изображений разнообразных Будд, а во многих есть и *ниo*, устрашающие статуи богов-защитников, образ которых взят у индуистских богов Индры и Брахмы – их ставят по сторонам ворот, чтобы отпугнуть зло.

Буддизм попал в Японию достаточно давно, чтобы там развились свои секты. Самый распространенный в Японии буддизм – Махаяна, Великая Колесница, в котором в качестве достижения добродетели и искупления принимаются хорошая работа, ритуалы и поклонение различных богам и Буддам. Большая часть японского буддизма вращается вокруг Будды Амиды – Будды Сострадания – чем вокруг исторического Будды Гаутамы. Будда Амида дает традиционный рай из садов, музыки и драгоценностей, именуемый Чистой Землей, тем, кто ему молится и ведет добродетельную жизнь. Школа Чистой Земли идет еще дальше, и утверждает, что любой, хотя бы раз искренне воззвавший к Будде Амиде, получает искупление грехов и попадает в его рай.

Дзэн-буддизм происходит из Китая, но японцы сделали его эксклюзивно своим. В отличие от более склонных к ритуалам сект Амиды, дзэн концентрируется на ментальной дисциплине, так как его посвященные стремятся познать природу сознания и превзойти ловушки страха и желаний. Посвященные практикуют длительные медитации, чтобы избавиться от посторонних мыслей, так как дзэн утверждает, что разумом познать истинную природу сознания и реальности невозможно. Коаны – содержащие загадки истории, максимы или парадоксальные вопросы, вроде знаменитого «Как звучит хлопок одной ладонью?» - погружают бурлящий, сомневающийся разум в тишину, позволяя посвященному увидеть мир таким, каков он есть.

В период Эдо самураи использовали дзэн, чтобы сфокусировать разум и изгнать страх и прочие посторонние эмоции. В Викторианскую Эпоху многие Гаки практикуют его с той же целью. Загадочная натура дзэн очевидно хорошо сочетается с холодными Дхармами, вроде Песни Тени или Пути Блистательного Журавля. Но дзэн практикуют и многие Бьющиеся Драконы, так как он посвящен незамутненному восприятию и жизни в текущий момент без колебаний и размышлений. Фактически, что-то полезное в Дзэн могут найти представители всех Дхарм.

В буддизме есть и долгая традиция общения с духами, и буддисты используют мантры, чтобы изгонять злые сущности. По легендам, буддийские мудрецы и святые часто делали из злых духов «Защитников Дхармы», которые обращали свою ярость на врагов просветления. Гаки могут использовать буддийские ритуалы и сутры при общении с духами, но эти практики боле агрессивны и принуждающи, чем в синто.

Конфуцианство

Если говорить конкретно, то конфуцианство – философия, а не религия. Она ничего не говорит о богах, кроме того, что человек должен верить них – но не ради какой-то духовной пользы, а ради соблюдения ритуала общественного единства и традиции. Основатель, учитель Кунь-фу Цзы, всегда больше ориентировался на вопросы общества, а не мир сверхъестественного.

Конфуций говорит о пяти базовых видах общественных взаимоотношений – правителя и подданного, отца и сына, мужа и жены, старшего брата и младшего, друга и сверстника. И только последняя пара идет на равных. В остальных же, младшие подчиняются старшим. А старшие, в свою очередь, должны показывать пример такими добродетелями, как доброта, честность, мудрость и, что особенно важно, сыновнее почтение. Благодаря устремлению человека к добродетели и исполнению долга, государство становится сильным, праведным и процветающим.

Сегунат Токугава использует конфуцианство для поддержания своей власти, и Япония остается крайне конфуцианской и в период Мэйдзи и в 20 веке. С самого детства японцы слышат, что повиноваться властям – высшее благо, и каждый Гаки, чья смертная жизнь началась после 1600, слышал конфуцианские идеи.

Это не превращает смертных или Гаки в бездумных, покорных кукол, но в течении двух веков у самураев будет право казнить простолюдина за оскорбление или неподчинение – эта привилегия дарована конфуцианским правом. Потому Гаки будут немного больше колебаться, выступая против старейшин и начальников, которые будут меньше тянуть с наказанием молодых Гуй-дзин за неповиновение и неуважение. Гаки при встрече с даймё или иным подобным выдающимся существом рекомендуется до точки помнить весь подобающий этикет. И наоборот, Гаки, которые считают себя выше смертных, будут так же применять Конфуция при оправдании использования или подчинения. В Викторианскую Эпоху Блистательные Журавли особенно часть пользуются наставлениями конфуцианцев для создания, опеки и использования Алых Ширм.

Странствующие монахи

В Японии 19 века по дорогам бродит множество монахов без определенного места жительства. Большая часть торгует амулетами и молитвами. Например, буддийские *рокубу* специализируются на восстановлении плодовитости бесплодных женщин и носят на спине большой деревянный ящик – переносной алтарь, в котором хранится все необходимое для проведения церемоний. Более низкий уровень полурелигиозных исполнителей переплетается со странствующими актерами. Определенный класс самопровозглашенных буддийских монахинь, например, странствует, распевая молитвы богам, но не откажутся спеть и что-нибудь не такое духовное.

Христианство

Режим Мэйдзи не поощряет японцев принимать христианство, но и не запрещает иммигрантам и гостям строить церкви. К 1880, например, в Осаке появляется католический собор, в который иногда заглядывают буддийские монахи – выказать уважение к иноземной религии.

До периода Эдо в Японии было около 300 тысяч католиков, многие из которых погибли в чистках сегуната. Некоторые из них обрели Второе Дыхание. Стоит заметить, что христиане – возможно редчайший вид Гуй-дзин. Традиционалисты Бисямона презирают их, да и Гэндзи не относятся лучше.

Гаки-христиане или отказываются от веры или скрывают ее. Первое проще, да и вампиров-христиан слишком мало, чтобы образовать какую-то фракцию. Но после того, как Япония открывается миру, страхи перед иноземными религиями возрождаются. Гаки христианского происхождения подвергаются новым подозрениям относительно верности Западной церкви или Кин-дзин. И вопрос о верности Гаки-христиане часто задают и самим себе.

Социальные классы

Япония вступает в Викторианскую Эпоху с одной из самых строгих социальных иерархий в мире. Японцы делят себя на самураев, крестьян, ремесленников и торговцев. Создавшие эту систему самураи делят все ранги по их пользе – крестьяне выращивают рис, который самураи едят, ремесленники строят им дома, делают одежду, оружие, броню и тому подобное, а торговцы – лишь паразиты на обществе, потому что не производят чего-либо, а лишь покупают и продают результаты чужих трудов. Некоторые группы выпадают из этой системы, вроде священства (которые выше нее) и актеров (которые ниже всех). Но больше всего выделяются самураи и торговцы.

Самураи

В 1840 году самураи продолжают править Японией. Они имеют право носить длинный и короткий мечи, которое они делят с представителями ряда избранных профессий, вроде врачей[25]. Но только самураи могут применять это оружие или, в ряде условий, казнить простолюдинов. Хоть самураи и остаются наследной военной знатью, воюют они мало, так как Япония не знала войны уже 2 века. Самураи практикуют фехтование и другие боевые навыки, и многие становятся в этом очень хороши – в том же смысле, в котором другие самураи оказываются хороши в юриспруденции, китайской философии, сложении хайку или искусстве икебаны. Но их настоящий долг лежит в управлении – из их рядов выходят как феодалы, так и сборщики налогов или полицейские офицеры.

Каждый самурай получает от государства рисовый паек – от 100 тысяч тюков в случае феодала до меньше, чем одного в случае самого простого самурая. Большая часть

---

[25] Маленькая историческая справка. Сегунат поощрял во всех слоях общества занятия, не требующие денежных вложений. То есть боевые искусства, стихосложение, чайную церемонию, каллиграфию и тому подобное. Крестьянам, торговцам и ремесленникам нельзя было *носить* оружие. Но вот *учиться им владеть* было не просто можно, это поощрялось и ставилось в заслугу. И к тому же, эти занятия были одним из немногих способов сменить класс. Хорошему фехтовальщику или каллиграфу несложно было найти самурайскую семью, готовую его усыновить.

самураев предпочитает деньги, но бедные самураи выбирают ради выживания рис. Обязанности самураев в управлении считаются всего лишь хобби, а настоящее их дело – быть готовыми к битве. Некоторые самураи занимают синекуры мелких чиновников или землевладельцев, либо становятся чистыми трутнями, но другие становятся действительно хорошими администраторами. В 18 веке, например, был знаменит самурай Оока, который был судьей и мог распутать любую загадку, так же, как и ученые, изучающие просачивающиеся из Нагасаки иноземные знания, а также послы и студенты, отправленные сегунатом посмотреть мир после подписания Канагавского договора.

Каждый самурай занимает место в цепи командования с сегуном во главе. Самураи, которые теряют своё место, будь то из-за позора, утери господина или по своему желанию, становятся *ронинами*, и должны полагаться на себя. Ронины же занимают места от писателей и школьных учителей до телохранителей и наемных головорезов.

До упразднения самураев можно выделить по ряду черт. Их верхняя одежда обычно состоит из широких, похожих на складчатую юбку штанов *хакама* и верхней безрукавки с очень широкими плечами – *катагину*. Мечи носятся заткнутыми за пояс. Волосы самураи обычно частично выбривают, а на затылке завязывают в характерный пучок.

У женщин класса самураев очень мало выбора в жизни. Их готовят быть женами и матерями, и они проводят много времени одеваясь и нанося макияж, чтобы следовать сложным правилам этикета. Они могут развлекаться икебаной, чайной церемонией, любованием лепестками вишни и чтением поэзии или прозы. На жен низкоранговых самураев накладывается меньше ограничений, так как для них этикет менее строг. Женщинам же в домовладении сегуна доступно лишь одно активное занятие – упражнения с *нагинатой*, видом алебарды, на случай, если в покои их господина сумеет пробраться убийца.

«Внешние лорды», которые выступают против сегуната – самураи. Многие бедные самураи мало имеют от режима Токугавы и потому поддерживают Реставрацию Мэйдзи, а самураи-фанатики составляют большую часть движения Сонно Дзеи. Тем не менее, режим Мэйдзи постепенно урезает привилегии этого класса, давая простолюдинам право иметь фамилии в 1870, а на следующий год – позволяя межклассовые браки. Простолюдинам же в том же году разрешается носить официальные костюмы и ездить верхом на лошадях, а самураям запрещают казнить непочтительных простолюдинов. В 1876 году правительство упраздняет сам класс и заменяет пайки государственными облигациями, хоть большая часть денег и уходит бывшим дайме и придворным аристократам. Низшие самураи не получают почти ничего.

В 1870-и и 1880-х обездоленные самураи становятся самыми ярыми врагами режима Мэйдзи. Но самураи, которые развивали навыки управления, находят место в бизнесе, правительстве, а также новых регулярных войсках и военном флоте. Их традиции службы стране и дисциплины вновь делают их лидерами.

Торговцы

Самураи презирают торговцев, которые не воюют честно или служат стране, а занимаются всякими махинациями ради прибыли. Тем не менее, в период Токугава торговый класс становится все более могущественным, а некоторые торговые семьи – неисчислимо богатыми. Вершины своей профессии они достигают, когда получают государственный контракт на доставку риса, получаемого в качестве налога, или ведения

финансовых дел страны. Многие крупные дельцы Викторианской Эпохи и следующих лет на самом деле зарождаются в период Токугава. Семья Мицуи, например, зародилась в 17 веке, как торговцы саке и ростовщики, а затем расширили бизнес на производство текстиля и обмен валют. Эти великие торговые дома становятся естественными партнерами правительства Мэйдзи, развивая японскую торговлю и промышленность.

Среди Гаки

Большинство удзи игнорирует то, кем Гуй-дзин был при жизни, принимая всех Гаки, которые обретают Второе Дыхание в их провинциях. И статус даймё не всегда означает, что они – военные лидеры. Гуй-дзин из Ига и Кога считают себя воинами, но используют более старый вариант *буси*, а «самураями» себя называют относительно молодые и надменные Гаки, либо те, кто в каком-то аспекте служит У, удзи или Дхарме.

Некоторые торговые семьи, которые обретали свое богатство поколение за поколением, не всегда опираются на свои таланты к коммерции – у некоторых есть тайные партнеры среди Гаки. Это могут быть те, кто обрел Второе Дыхание и не смог бросить семейное дело, или кто-то из Гэндзи, увидевший возможность. В последнем случае вампир должен уравновесить отеческое (или материнское) участие, чтобы не возникали «неподобающе» тесные связи с его смертной семьей. Гаки-магнаты тщательно выстраивают огромные корпоративные Алые Ширмы, чтобы избежать критики даймё.

Культурные заметки

Ниже описан ряд необычных японских атрибутов и практик, и их связь с Гаки.

Проститутки и гейши

Эти группы – не одно и то же, хотя иногда и накладываются. Гейши – профессиональный эскорт и артисты для богатых и могущественных мужчин. Они должны одеваться и наносить макияж, как аристократки, играть на музыкальных инструментах, танцевать, петь и поддерживать интересную беседу, чтобы вечер прошел приятно – от жен таких навыков не требовалось.

Девушки часто становятся проститутками, потому что обедневшие отцы продают их в бордели на период, определяемый договором. Помимо секса, высший класс проституток организует досуг, подобно гейшам, изучая этикет, музыку и другие навыки, которые помогут им стать завидными невестами, когда они вернутся в родные края по истечению срока договора. Но некоторые сроки длятся очень долго, так как родителям нужно много денег.

Режим Токугава знал, что не сможет победить проституцию, и потому просто регулировал профессию, учредив специальные кварталы в больших городах и на главных дорогах. В Токио благодаря элегантным и умелым куртизанкам становится известен квартал Есивара, а «Девушки Есивары» превращаются в образцы профессии. Романы и поэмы романтически описывают их, как воплощения женственности – даже верности и самопожертвования ради своих возлюбленных. Сам визит в Есивару становится упражнением в должном этикете. Истинный ценитель приезжает в квартал на лодке, а потом добирается до заведения верхом (в один период белые одежды и белый конь становятся символами истинной элегантности). Гости и «хозяйки» развлекаются саке,

музыкой, танцами и играми, вроде жмурок, пока не разбиваются на пары на остаток вечера и не отправляются домой наутро.

Высококлассные бордели – великолепные Алые Ширмы. В них постоянно появляются мужчины, которые после саке, развлечений и внимания дам спят, как убитые, и часто путают головокружение от небольшой потери крови с последствиями ночных злоупотреблений. Но управление борделем требует трудов, а рынок хороших заведений ограничен.

Ниндзя

Происхождение легендарных шпионов-убийц Японии скрывается, вероятно, в тумане легенд. Все, что ясно – ниндзя происходят из обитающих в горах кланов в провинциях Ига и Кога. Они мастера маскировки, проникновения, обмана и тайного убийства, и хоть некоторые легенды и повествуют о магических способностях, вроде прохождения сквозь стены, даже обычные навыки ниндзя весьма неплохи.

Ниндзя редко перепрыгивают через стены или бегают по коридорам в черных развевающихся одеждах с капюшонами. Гораздо чаще они настигают свои жертвы в образах крестьян, слуг и тому подобных людей, на которых надменные самураи не обращают внимания. Но истории повествуют и об их боевых навыках и хитрых механизмах для пересечения рек и замковых рвов, подъема по стенам, отвлечения стражи и других противников.

Аристократы Японии иногда нанимают ниндзя, чтобы те помогли им в их династических распрях – как для убийства врагов, так и спасения союзников. Но в Викторианскую Эпоху история ниндзя, предположительно, заканчивается – режиму Токугава они не нужны, и никто не решается навлечь на себя его гнев. Всякий, кто может призвать ниндзя из их удаленных горных поселений, имеет крайне необычных союзников, но для Гуй-дзин *не невозможно* иметь среди ниндзя *Контакты*, *Союзников* и даже *Служителей (Retainers)*. Объяснить это – уже другое дело.

Суицид

Самоубийство, чтобы очиститься от позора или ошибок – еще один японский обычай, который привлекает внимание европейцев. Это, конечно, исключительно самурайский обычай – низшие классы не имеют иной репутации, кроме как от хорошей работы и платежа налогов. Почетное самоубийство, которое называется *сеппуку*, наиболее распространено в среде воинов – командир, который проигрывает битву, может покончить с собой от позора. Если этого не происходит, его же начальник может потребовать от него самоубийства, как альтернативы большему бесчестью.

Предателям могут предложить сеппуку, как способ сохранить остатки чести и избежать скандала на суде, а проигравшие в гражданской войне могут выбрать самоубийство, чтобы избежать унижения от подчинения победителю. Генерал Ноги, который командовал японскими сухопутными войсками во время Русско-японской войны, покончил с собой, когда умер Император Мэйдзи, чтобы быть с господином и после смерти, а жена Ноги – чтобы пойти за своим мужем. Сеппуку может быть даже видом сурового протеста против политики вышестоящего, возлагая на него груз стыда за то, что он довел до такого решения.

Классическое сеппуку заключается в разрезании себя с левой нижней части живота до правой верхней, чтобы поразить как можно больше жизненно важных органов. Иногда рядом стоит друг, чтобы обезглавить самоубийцу и сократить мучения.

Гаки тоже совершают сеппуку, чтобы очиститься от бесчестья. Для Гуй-дзин зарезаться – лишь Малая Смерть, хоть и не без риска. Они считают сеппуку подходящим наказанием за вред удзи, серьезные преступления или значительную потерю лица. Но Истинная Смерть достигается через Взгляд в Око Неба – за преступления, которые стоили жизни члену У, либо какое-то другое серьезное преступление, вроде предательства удзи другому Дому.

Чайная церемония

Тя но ю или чайная церемония смущает многих наблюдателей с Запада, которые не понимают такого серьёзного отношения к чашке чая. Церемония зародилась в дзэн-буддизме, как способ сфокусироваться и успокоить разум. Когда ей заинтересовались Императорский двор и аристократия, то они превратили саму ее простоту в форму сложности. Каждая деталь заваривания чая и его питья стала вопросом сложного и тщательно продуманного этикета. Развились разные школы чайной церемонии, основанные на способах держать чашку, протирания чайника и других деталей. Полная, правильная чайная церемония может длиться часы. В домах есть специальные комнаты для тя но ю, а богачи строят для нее отдельное здание.

Неизбежно то, что Гаки разрабатывают свой вариант этого ритуала. Гаки-мастера пишут целые библиотеки, посвященные церемониальному этикету при поглощении крови, дыхания или иных источников Ци – важны природа и внешность жертвы, обстановка, способы извлечения крови (и выбора части тела), благовония для курения и тысячи иных деталей. Весь этот ритуал служит двум целям – он улучшает восприятие Ци у участника и его поглощение телом, а также демонстрирует его исключительно хороший вкус и способность следовать сложным и долгим инструкциям.

Глава 4: Юго-восточная Азия

История

Введение

Юго-восточная Азия всегда была перекрестком торговых путей между Китаем и Западом. В результате каждая волна иностранцев оказывала влияние на ее разнообразные культуры. Этот регион охватывали многочисленные религиозные и культурные движения Китая и Индии, а с 13 века в экзотическую смесь вер и культур добавились ислам и арабы.

Когда в 16 веке там появились португальцы, то они стали лишь еще одним игроком на уже заполненной местной сцене – и то же случилось с последовавшими за ними голландцами, британцами и французами. Европейцы были равными игроками до конца 18 века, когда технологический прогресс и политическая воля дали им импульс на обустройство в Азии, превращая их торговцев в колониалистов.

Свои колониальные амбиции Европа удовлетворяет к 1850 году, а в оставшуюся половину 19 века переплавляет Юго-восточную Азию под свои взгляды и нужды. Они достигают этого рядом коротких войн, хотя не стоит сомневаться в жестокости и насилии колониальных режимов, так как бои на низком уровне охватывают в тот период многие страны. Во многих случаях насилие – результат модернизации, а не целенаправленная политика, но результат все равно един.

Голландская Ост-Индия

Голландская Ост-Индия охватывает два практически отдельных региона – Яву и Внешние Острова. Эффект от колониализма там весьма различается из-за экономики и географии.

Внешние Острова

Заросшие джунглями горы – облик, присущий большинству островов Малайского Архипелага. И эти горы никогда не были очень гостеприимными. Потому государства росли на побережьях, превращая малайцев в моряков и торговцев, культурно предрасположенных к восприятию новых идей и открытых всем, кого они встречают. Некоторые государства и большинство племен внутренних плато и долин были полностью иными – закрытыми и изолированными, как их негостеприимные дома. Они использовали прибрежные города, как посредников для связи с внешним миром, укрепляя торговые монополии обитателей побережий.

Эти же острова изобилуют специями, что веками привлекало бесконечный поток торговцев из Китая, Индии, Ближнего Востока, Африки и, в конце концов, Европы. Эти торговцы и их народы влияли на Внешние Острова, принося новые религии и культуры, а многие из них там же и селились, создавая общины из малайцев, арабов и китайцев в крупнейших городах.

Как раз перед началом Викторианской Эпохи великая борьба за богатую торговлю с Островами Пряностей была выиграна Нидерландами. Голландская Ост-Индская Компания изгнала всех неевропейских торговцев из всех портов, а европейских -

выдавила пошлинами. Но сильной властью над островами вне портов она не обладала. Ей требовалось контролировать лишь торговлю – империя могла встать слишком дорого.

Хронология

1771-1802 Восстание Тэйшонов (Вьетнам)

1787 Дананг уступается Франции (Вьетнам)

1786 Британская Ост-Индская Компания оккупирует Пенанг (Малайский полуостров)

1800 Голландская Ост-Индская Компания распускается, и Голландская Ост-Индия переходит под власть правительства Голландии

1803 Появление династии Нгуен (Вьетнам)

1809 Голландскую Ост-Индию берет под контроль Великобритания

1816 После Наполеоновских войн Британия возвращает Голландскую Ост-Индию Нидерландам

1816-1849 Восстание в Палембанге (Суматра)

1819 Основание Сингапура

1821-1838 Война с падри

1821 Сиам оккупирует своего данника, султанат Кедах

1822 Важная британская миссия во Вьетнам

1823 Голландия берет южную Суматру под прямое управление

1824 Голландия уступает Малакку и другие свои территории на Малайском полуострове Великобритании, и открывает Голландскую Ост-Индию для британских торговцев

1824-1826 Первая Англо-бирманская Война

1825-1830 Яванская война. Султанат Джокьякарта разбит

1826 Проведение границы между Таиландом и Бирмой. Бёрнийские соглашения разграничивают тайские и британские интересы в Малайзии

1830 Голландия берет Яву под прямое управление, включая нейтральную Суракарту

1834 Испания открывает Манилу для иностранных торговцев

1838 Начало голландской кампании по захвату Сулавеси. Таиланд возвращает власть в султанате Кедах местным

1840 Сильный голод на Яве. В Центральной Малайзии обнаружены крупные залежи олова. Первые британские поселения на севере Борнео

1841 Появление династии Белых Раджей Саравака

1845 Интервенция военно-морских сил США для защиты христианских миссионеров во Вьетнаме

1846 Первая Балийская кампания

1847 Важная британская миссия во Вьетнам

1848 Рост давления реформаторов в Голландии

1848 Вторая Балийская кампания

1849 Третья Балийская кампания. Джеймс Брук заключает союз с султанатом Сулу (Южные Филиппины), но британское правительство отвергает его

1852-1823 Вторая Англо-бирманская война

1855 Султанаты Центральной Суматры сдаются голландцам. Испания открывает Филиппины для иностранной торговли. Британия и Сиам подписывают Договора Бауринга

1856 Британия признает независимость Сиама

1859-1863 Восстание в Банджармасине (Борнео)

1862 Гражданская война в Паханге (Малайзия) переходит в войну между султанатами юга Малайзии. Испания захватывает султанат Махинданао.

1871 Англо-голландский договор по Суматре

1873-1881 Ачехская война (Голландская Ост-Индия)

1874 Подписанный в Пангкоре договор приводит к назначению на власть в малайских султанатах британских резидентов. В результате разражается Перакская война

1875 Война с батаками (Голландская Ост-Индия)

1880 Сабах и Саравак на севере Борнео становятся протекторатами Британии

1882 Франция берет под свой контроль Северный Вьетнам

1885 Берлинская конференция определяет сферы влияния европейских стран в Азии

1885-1886 Третья Англо-бирманская война

1890	Численность населения Голландской Ост-Индии достигает 23,6 миллионов человек, увеличившись за век пятикратно
1891	Проведение границы между Северным Борнео и Голландской Ост-Индией
1893	Проведение границы между Таиландом и Лаосом
1895	Образование Федеративных Малайских Штатов под протекторатом Великобритании
1898	Голландия получает под официальное управление половину Новой Гвинеи. США громит Испанию в Испано-американской войне и захватывает Филиппины, останавливая националистов
1891	США захватывает султанат Сулу, полностью подчиняя себе Филиппины
1904	Франция вторгается на территорию Сиама на запад от Меконга
1905	Султанат Бруней (Северный Борнео) становится британским протекторатом
1906	Захват Сулавеси завершен
1907	Проведение границы между Таиландом и Камбоджей. Таиланд отказывается от своих владений в Камбодже в обмен на возвращение Францией тайских провинций на запад от Меконга
1908	Четвертая и последняя Балийская кампания
1909	Проведение границы между Таиландом и Малайзией. Таиланд отказывается от территорий на юг от султаната Паттани, и оставшиеся северные малайские султанаты становятся протекторатами Великобритании

Прямое голландское управление сменяет Голландскую Ост-Индскую Компанию в 1800, когда коррупция фактически ее парализует. Но до того, как новые правители островов успевают что-то сделать, на их место приходят британцы, когда Наполеон оккупирует Голландию в 1809. В этот период слабовластия Внешние Острова объявляют независимость – когда голландцы возвращаются в 1816 всю систему управления им приходится выстраивать с нуля. Но к тому времени экономическая ценность многих Внешних Островов становится ограниченной, так как ценные специи теперь растут на плантациях Явы, а голландское правительство не торопится распространять свою власть на Внешние Острова или крупные города побережья.

Только в 1840 Нидерланды снова обращают внимание на Внешние Острова. Так как владеть ими фундаментально неприбыльно, завоевание их вызывает постоянное напряжение в бюджете Голландской Ост-Индии, из-за чего войны идут медленно. Основные причины, по которым Голландская Ост-Индия вообще озабочена ими – стремление остановить пиратство, не дать другим европейским странам завладеть незанятыми островами и (для местных чиновников) ради личной славы и прибылей.

Самой большой проблемой становится Бали – из-за жестокой внутренней политики и традиции вмешиваться в разногласия на Яве, предоставляя своих солдат в качестве наемников. Голландия нападает в 1846, а потом в 1848 и 1849. Им отчаянно сопротивляются, и Голландии удается овладеть лишь севером острова и получить гарантии верности от оставшихся раджей Бали. Мелкие бунты, бандитизм, пиратство и кровавые интриги остаются частью балийской жизни до 1908, когда Голландия становится достаточно сильной, чтобы покорить оставшиеся части острова. При этом многие раджи со своими семьями вплоть до самых маленьких детей кончают жизнь самоубийством, возглавляя лобовые атаки на наступающие голландские войска.

Острова на восток от Бали, Малые Зондские и голландская половина Папуа, остаются нетронутыми, за исключением кампаний против пиратов и работорговцев, до 1900-х. На север, на островах Сулавеси, впереди голландских властей идут христианские миссионеры, которые соревнуются с яванскими мусульманами за языческие племена бугийцев и макасаров. Оба племени воюют друг с другом так же яростно, как с голландцами, которые, несмотря на начатую в 1838 кампанию, не могут покорить острова до 1906. Самое жестокое сражение было при подавлении охотников за головами племени тораджи на Северном Сулавеси, когда только от болезней умирают тысячи.

В 1841, после появления в Северном Борнео Белых Раджей Саравака, голландцы внезапно вспоминают о своих владениях на этом острове. В следующие 20 лет они все чаще вмешиваются в местные дела. Обнаружение залежей угля в 1846 усиливает их интерес, а в 1859 из-за голландских вмешательств против них поднимается восстание в Банджармасине. После того, как голландцы подавляют бунт к 1863 и получают полный контроль над голландским Борнео, против них до самого 20 века каждые несколько лет вспыхивают небольшие бунты.

На Суматре голландцы сталкиваются с самыми упорными противниками. Так как на этом острове есть ценные сельскохозяйственные земли и месторождения сырья, голландцы пытаются захватить его сразу же после ухода оттуда британцев. Но боясь британской интервенции, голландцы ведут себя осторожнее, чем могли бы в ином случае. Голландцы оккупируют султанат Палембанг на юге острова в 1816, но немедленно вспыхивает восстание. Голландия устанавливает прямое управление над Южной Суматрой в 1823 и изгоняют султана, но бои продолжаются до 1849.

В Центральной Суматре голландцы быстро захватывают прибрежные районы, но с продвижением вглубь острова у них проблемы. В 1855 году султаны Джамби, Индерагири, Панеи, Сиака и Била сдаются голландцам, но насилие и бои продолжаются до 1907, несмотря на сдачу аристократии. В Минангкабау голландцы находят союзников в лице местных аристократов, стремящихся подавить падри, движение борцов за мусульманское возрождение, выросшее из арабского ваххабизма. Война начинается в 1821 и продолжается до 1838, но голландцам никогда не удается вернуть власть аристократии – движение падри остается серьезным источником неприятностей.

В высокогорьях на север от Минангкабау обитают языческие племена батаков. Туда вторгаются и голландцы и падри, намереваясь обратить батаков в свою веру и покорить их. Но батаки сопротивляются им обоим, и в 1875 Голландия начинает против них кампанию, которая длится до 1895.

На севере Суматры находится арабский султанат Аче, могучая торговая сила. Поначалу голландцы избегают севера, опасаясь британского вмешательства, если Аче попросит их о помощи. Но султаны Аче, несмотря на колеблющуюся власть, осознают,

что голландцы рано или поздно к ним явятся, и стараются найти другого суверена, который защитил бы их и их интересы на территории батаков. Обеспокоенные дипломатическими обращениями Аче к другим странам, голландцы подписывают в 1871 году договор с британцами, защищающий британские торговые интересы в обмен на признание суверенитета Голландии над Аче. В 1873, после докладов о переговорах султана с консулом США в Сингапуре, голландцы начинают вторжение.

К 1874 голландцы получают контроль над побережьем. В 1881, потеряв тысячи колониальных солдат, Голландия объявляет о завершении Ачехской войны. Но на самом деле все иначе. В 1875 религиозные лидеры Аче берут под контроль над силами сопротивления и объявляют джихад. Несмотря на явную победу Голландии, Аче продолжает жестокую партизанскую кампанию и вынуждает голландцев покинуть к 1884 большую часть внутренних территорий из-за серьезных потерь. Только обнаружение нефти в 1898 заставляет голландцев вернуться, чтобы раздавить бунтарей. Но даже для этого требуется 14 лет войны и тысячи жизней.

Ява

Ява выделяется богатством своих внутренних плато и, соответственно, богатством народов. Но, как и на других Внешних Островах, эти внутренние страны были изоляционистами, и с большей охотой общались с иноземными торговцами, чем торговали сами. Последними торговцами, кто открыл лавочку на малярийном берегу, были голландцы из Голландской Ост-Индской Компании, которые основали Батавию (Джакарту) в 1619. После основания Батавии, голландцы полностью взяли под свой контроль внешнюю торговлю Явы, быстро становясь важным игроком в политике разных внутренних султанатов. Но это отнюдь не значило, что она – самый влиятельный или могущественный игрок. Как и в случае с другими островами, это хорошо подходило голландцам, которые не желали ничего, кроме выгодной торговли.

После передачи власти правительству Голландии, относительно ровные отношения между султанами и европейцами заканчиваются. Голландские колониальные губернаторы видят богатства Явы в ее плодородных землях, идеальных для кофе и сахара, а тиранические и анахронистические ритуалы и мораль султанатов привлекли голландских христиан. С самого начала голландцы пытаются ограничить султанов, но, как и с Внешними Островами, Наполеоновские войны заставляют их передать власть на семь лет британцам.

Когда в 1816 голландские власти возвращаются, то быстро захватывают всю Яву, кроме двух сильнейших внутренних султанатов – Джокьякарты и Суракарты. Опиум, введение денежной экономики и ограничение голландцами традиционных прав яванцев приводят к все нарастающему напряжению. В 1825 году султана Джокьякарты свергает его брат, поднявший крупное восстание. Война продолжается до 1830, и в процессе погибает до половины населения султаната. Но Суракарта остается нейтральной, в то время, как многие меньшие султанаты переходят на сторону Голландии, помогая подавить восстание.

Эта война – последнее серьезное восстание на Яве. Аристократы предпочитают склониться и стать верными слугами голландцев. Великие культурные центры – Джокьякарта и Суракарта – стагнируют и обрастают ритуалами, вынуждая многих молодых яванцев обратиться к культуре Европы. Тем временем, главная цель колониальных властей – сделать Яву прибыльной, так как денег у Голландии практически нет. Они вводят Принудительную Культивационную Систему, согласно которой деревни

должны отвести 40% своей земли под выращивание экспортных культур, которые колониальное правительство будет выкупать по заранее установленным низким ценам.

Эта система радикально подрывает традиционную культуру, но и приносит огромные прибыли Голландии и коррумпированным чиновникам в Европе и на Яве. Колониальные чиновники арабского и китайского происхождения эксплуатируют деревни, оставляя их практически ни с чем. Уровень эксплуатации таков, что к 1840 Яву накрывает голод, потому что у крестьян нет денег, чтобы покупать ими же выращенный рис. За голодом приходит чума и в 1850 убивает почти столько же, сколько и недоедание – цифры потерь считаются в миллионах. В 1848 году истории об этих ужасах оказываются достаточно серьезными, чтобы подвигнуть голландские власти на реформы для спасения яванцев.

В 1862 Голландия отменяет Принудительную Культивационную Систему, а в 1870 открывает Голландскую Ост-Индию для частного предпринимательства. К сожалению, результат оказывается не таков, как они ожидают. У очень немногих яванцев имеется достаточно знаний, чтобы процветать в прогрессивной экономике, и вместо них в новой экономике быстро начинают доминировать арабы, европейцы и китайцы. К этому времени прежние аристократы становятся простыми чиновниками у голландцев и теряют то уважение народа, которое когда-то имели.

Распад традиционных социальных структур приводит к все более частым крестьянским восстаниям. Но без образованных лидеров добиваются они немногого. Новый образованный класс, *Прияйя* – городской, и не заинтересован в старых аристократах и крестьянах. Потому роль общественных агитаторов подхватывают религиозные лидеры и их ученики, *Песантран*. Все более нарастающая мессианская природа крестьянских бунтов беспокоит голландцев, но к 1890 их власть над Явой так сильна, что без труда эти бунты подавляют.

Стрейтс Сетлментс и Северный Борнео

Султанаты севера Малайского полуострова и могущественный султанат Бруней на Северном Борнео были часть того же общества, что и султанаты Малайского архипелага, но не обладали их природными богатствами. Однако они оседлали торговые пути с Китаем, что сделало султанаты побережья богатыми и влиятельными. Желание контролировать торговые пути заставило португальцев захватить эти места в 17 веке – а в 18 их сменили голландцы.

Наконец, в конце 18 – начале 19 века голландцев сменяет Британская Ост-Индская Компания, оккупировавшая Пенанг в 1786, основывающая Сингапур в 1819 и получающая Малакку у голландцев в 1824. Единственная цель британцев - защитить их торговые пути с Китаем. И заполучив лишь лучшие порты полуострова, она не показывает намерения к дальнейшему расширению. Главная политическая сила Малайского полуострова – королевство Сиам, а северные султанаты Малайи всегда были данниками тайских царей. Несмотря на запросы султаната Кедах по освобождению от власти сиамцев, британцы бездействуют. В 1816 султан Кедаха по приказу Сиама вторгается в отказавшийся платить дань султанат Перак, но и тогда британцы не вмешиваются. Но когда в 1821 Сиам сам вторгается в отказавшийся платить дань Кедах, британцы посылают к тайскому королю переговорщиков, чтобы обеспечить стабильность в Малайе.

В 1826 году Бёрнийские соглашения разграничивают британское и тайское влияние на Малайском полуострове. Но британцы продолжают настраивать малайских султанов

против Сиама, особенно в Пераке и Сенгалоре, надеясь увеличить свое влияние и престиж в Британской Ост-Индской Компании. Но за исключением антипиратских и антирабовладельческих кампаний, губернаторы в Калькутте предпочитают оставлять управление на местных. Все меняется после обнаружения месторождений олова в центре полуострова в 1840. Большой прирост китайских иммигрантов и британские коммерческие интересы приводят к росту беззакония и практическому падению центральных султанатов.

В следующие 30 лет британцы силой вторгаются для поддержания спокойствия, но от официальной оккупации отказываются. Для большей безопасности их торговых путей с Китаем, они основывают колонию в Лабуане в 1840, отказавшись от предыдущей политики признания голландского доминирования на Борнео. Также, в 1840 британский торговец Джеймс Брук вмешивается в гражданскую войну в султанате Бруней и получает территории Саравака в награду. В 1841 он основывает новое княжество под собственной властью и называется Белым Раджей Саравака. Его государство существует до 1880, когда Британия делает его своим протекторатом. В 1905 в султанат Бруней назначается резидент (также известный, как советник), что приводит под контроль Великобритании весь Северный Борнео.

На юге полуострова британские отношения с султанами становятся очень близкими, что выливается в основание школы для дворян в Сингапуре в 1856. Но султанаты остаются независимыми, что видно по гражданской войне в султанате Паханг в 1862. Два ближайших британских союзника, султанаты Джохор и Теренггану, вмешиваются в нее, поддерживая противоположные стороны. Когда Британия встает на сторону Джохора, Теренггану обращается за помощью в Сиам, что приводит к жесткой реакции Британии. После того, как британский флот бомбардирует Теренггану, Сиам обращается прямо к британскому правительству, что приводит к официальному британскому признанию контроля Сиама над Келантаном и Теренггану помимо Кедаха. Ответственными же за обстрел британцы назначают местных чиновников. Но британское влияние сохраняется, а власть Сиама скорее касается дани и ритуалов, а не реального управления.

В 1874 году страх перед желанием Германии обрести колонии в Азии заставляет Британию назначить резидентов в южные и центральные султанаты, чтобы сохранить свою власть там. Это создает серьезные проблемы, когда султаны возражают против такой прямой британской власти, что приводит к Пракской войне, которая подкрепляет британской контроль над Южной Малайей. Но система резидентов оказывается нерабочей, и в 1895 году Британия создает Федеративные Малайские Штаты, чтобы определить границы и ответственность султанов. А на Британию же ложатся вопросы их иностранных дел. Северные султанаты остаются фактически независимыми под контролем Сиама до 1909 года, когда британскими протекторатами становятся и они.

Филиппины

В начале 19 века Филиппины разделены между тремя силами. На севере, по побережью Лусона и Висайских островов, проходит граница испанских колоний, основанных в 17 веке. На юге, на Минданао и островах Моро, находятся самые северные независимые мусульманские султанаты, среди которых главенствует – но не правит – султанат Сулу, охватывающий и часть Северного Борнео. Третья сила – британцы, с которыми торгуют и испанцы, и султанаты. В случае испанцев торговля вынужденная. Но они, как и голландцы, понимают, что выбора у них нет – кроме британской интервенции.

Но Сулу торгует охотно, особенно потому, что британцы не страдают, как испанцы, религиозной нетерпимостью.

Если другие колониальные силы в Азии заинтересованы, в первую очередь, торговлей и прибылью, то Испанская империя поддерживает славу Короля и Бога. Потому обращение местных в католичество – главная задача, а насилие – простое решение для обеспечения покорности. Завидующие мощи Британии, испанцы с неохотой открыли Манилу для Британии в 1834, а оставшиеся порты – в 1855. Они понимают, что контакты с другими европейцами могут принести проблемы с землевладельцами-метисами, которые все более доминируют на Лусоне, но торговля с Британией дает богатства и развитие, что помогает колонизировать внутренний Лусон и все Висайские острова к 1865. Британцы же знакомят Висайские острова с сахаром, благодаря чему землевладельцы-метисы немало богатеют.

Испания использует возросшую силу, чтобы продвинуться дальше на юг, оккупируя территории на Минданао и сокрушая древний султанат Магинданао в 1862. Султанат Сулу отбивает несколько нападений и понимает, что должен искать другую силу, чтобы остановить Испанию. Потому он ведет переговоры с Британией, чтобы гарантировать свою независимость. В частности, султанат поддерживает тесные отношения с Джеймсом Бруком, Белым Раджей Саравака, и в 1849 подписывает соглашение, по которому его границы официально признает Великобритания. Но британское правительство отвергает это соглашение, когда Брук его ему предоставляет, в силу политической обстановки в Европе, но активно критикует Испанию за ярую нетерпимость к исламу. Испанская жестокость по отношению к мусульманам порождает с 1850 сильное движение исламского возрождения, что приводит к еще более активному сопротивлению Испании.

К 1870 испанские проникновения на территории Сулу серьезно беспокоят султанат, до сих пор Испанию сдерживающий. К сожалению, ему приходится сдать свои владения на Сараваке в аренду Компании Британского Северного Борнео, чтобы получить деньги для дальнейшего ведения войны. Но к 1855 Британия решает, что независимый Сулу открыт для немецкой интервенции. По соглашению с Испанией, Британия соглашается на его окончательное завоевание испанцами в обмен на земли султаната на Северном Борнео.

Но несмотря на договоренности с Британией, испанцы не могут победить Сулу, особенно если учесть все более растущее националистическое движение на Лусоне. Со временем, важное восстание националистов совпадает с Испано-американской войной в 1898. Даже после того, как США побеждают Испанию, та не может подавить движение метисов-националистов и покорить султанат Сулу до 1901. Но этого Испания достигает лишь после жестоких и кровавых битв.

Индокитай

Из-за близости к Китаю, Вьетнам выработал культуру с явным китайским влиянием, в том числе и неприятием иноземцев. Незаинтересованные в мире в целом, династии возвышались и низвергались, оккупировали различные территории и воевали с соседями – тайцами, лаосцами и камбоджийцами. Выдавленная Британией с важных позиций в Индии и Китае, Франция видела соседа Китая, Вьетнам, богатой землей, где они тоже могут добраться до выгодной торговли со Срединным Царством. В 1748 году французы выбили разрешение на основание торгового поста в Дананге, но разрастающиеся беспорядки ограничили дальнейшие возможности.

В 1773 Восстание Тэйшонов[26] ознаменовало падение правящей династии Вьетнама. Правитель Южного Вьетнама, Нгуен Фук Ань в 1878 обратился за помощью к Франции против Тэйшонов, которые разбили дворянский клан Нгуенов на юге в 1776, а в 1878 – клан Чиней на севере. Под давлением Католической Церкви, Франция согласилась оказать помощь в обмен на владение Данангом, но, фактически, ничего значимого не сделала. Католическая Церковь давно была заинтересована во Вьетнаме, особенно если учесть его близость к ее позициям на испанских Филиппинах. Но вьетнамские аристократы и чиновники опасались и отвергали эту близость – более того, одной из причин Восстания Тэйшонов было появление миссионеров.

В 1802 Нгуен Фук Ань побеждает и принимает девиз правления *Зя Лонг*, становясь новым императором Вьетнама с императорским именем Тхе-то и основывая династию Нгуен. Он немедленно начинает избавляться от всякого иноземного влияния, особенно ненавистных католических миссионеров. Во время Наполеоновских войн вмешательство Франции прекращается, а Нгуен Тхе-то и его наследник Тхань-то (под девизом правления *Минь-манг*) отвергают британские предложения о союзе против французов. Они даже отказываются от встречи с британскими послами, так как общение с миссионерами заставляет вьетнамские элиты верить, что любые сношения с иностранцами приводят к беспорядку, а изоляция несет единство. После того, как Вьетнам в 1822 отказывает Британии в приеме очередной делегации, та решает оставить его в покое – тем более, что Франция не показывает интереса к этой стране.

В 1847 и 1848 под давлением протестантских миссионерских групп Британия вновь пытается идти на переговоры. Европа верит, что после унижения Китая Азии ясны реалии нового порядка, а потому вьетнамцы должны быть более открыты голосу «разума». Вьетнам, однако, продолжает верить, что всякое иностранное вмешательство означает проблемы. Интервенции американцев и французов в 1840-е ради помощи нелегально действующим христианским миссионерам лишь укрепляет его веру в то, что европейцам доверять нельзя. Политика Франции же, дабы сравниться с достижениями Англии в Китае, становится все более империалистической, и использует подавление католиков и миссионеров во Вьетнаме, как довод за колонизацию страны.

В 1848 вьетнамский император Зык-тонг (девиз правления *Ты-дык*) обезглавливает испанского епископа, чтобы ослабить активность миссионеров, которые, по его мнению, подрывают его власть. Католическая Церковь давно давит на французского императора по вопросу Вьетнама, а казнь лишь придает ей сил. Но стоит заметить, что интересы французских властей больше сосредоточены на торговле и славе, нежели религии. Чтобы Британия в данном вопросе не выступала против, Франция объявляет, что ее режим во Вьетнаме откроет страну для всех торговцев, независимо от национальности.

В 1858 французские и испанские войска высаживаются в Дананге и захватывают город. Но плохие дороги и муссоны срывают попытки добраться до столицы империи, Хюэ. Вместо этого французы идут на юг и захватывают в 1859 Сайгон. Католическая Церковь настаивает на вторжении на север, в дельту Красной реки, веря, что простонародье восстанет против безбожного императора в Хюэ. Вместо этого

---

[26] Народное восстание, возглавленное тремя братьями из деревни Тэйшон, против кланов Нгуен и Чинь в пользу практически бессильного императора династии Ле. На краткое время сами становятся правящей династией, влившись в династию Ле.

французские власти строят торговые посты в захваченных прибрежных южных провинциях, не обращая внимания на имперское правительство в Хюэ.

В течение 1860-х французы медленно продвигаются на запад, захватывая три внутренние провинции Южного Вьетнама. Интересно то, что инициатива тут исходит от местных колониальных чиновников, а не французского правительства. Император в Хюэ не возражает. Но местные мандарины и аристократы ведут упорную партизанскую борьбу при значительной поддержке населения. В 1862 французские колониальные власти подхватывают притязания Вьетнама на Камбоджу, за которую Вьетнам воевал против Сиама десятилетиями. Так как Сиам отвлечен на обстрел британцами Теренггану, Франция предлагает защиту окруженному со всех сторон царю Камбоджи. Понимая, что французы придут в любом случае, он соглашается на мирный вариант. В 1867 под давлением Британии Сиам отказывается от претензий на Камбоджу в обмен на камбоджийские провинции Сиемреап и Баттамбанг.

Несмотря на партизан на юге, в 1870-х амбициозные колониальные чиновники, при поддержке торговых интересов и Католической Церкви, медленно продвигаются на север Вьетнама. Поначалу французские власти не поддерживают начинание, но опасаясь, что иная европейская страна может их обогнать, Франция начинает официальную интервенцию в интересах Церкви в 1882. Император обращается за помощью в Китай, но тот сам не в том положении, чтобы помогать кому-либо, и, помимо грозной риторики из Пекина, не делает ничего, чтобы остановить превращение Вьетнама во французский протекторат. Хоть оккупации и оказывается значительное сопротивление, французы применяют смесь насилия и кооптации, чтобы быстро укрепить свою власть. Лишь в гористой местности сопротивление среди хмонгов и других «варварских» племен холмов остается серьезной угрозой и после 1880-х.

Французы кооптируют императора и многих чиновников, чтобы гарантировать легитимность колониального режима, но самыми их важными союзниками становятся вьетнамские католики, которые быстро оказываются привилегированным классом как общественно, так и финансово. «Подтверждая» легитимность императора, французы принимают и его давние претензии на королевство Лаос. В 1893 они идут оккупировать все территории на запад от Меконга, и выводят к Бангкоку военно-морской флот, чтобы убедить Сиам согласиться с ними. И вновь Британия способствует согласию Сиама, но проводит четкие границы, чтобы Северная Бирма не стала объектом притязаний Франции.

В 1904 французы идут на запад от Меконга, оккупируя Луангпхабанг. В 1907 году под непрекращающимся дипломатическим давлением Сиама и Британии Франция возвращает завоёванное на западе в обмен на последние принадлежащие Сиаму провинции Камбоджи, Сиемреап и Баттамбанг. С этими территориями Французский Индокитай собран полностью. Благодаря спросу на резину затраты на колонии окупаются многократно, а французы сосредотачиваются на модернизации инфраструктуры колоний и обращении населения.

Сиам (Таиланд)

В середине 18 века, после долгого периода беспорядков и вторжения камбоджийцев и бирманцев, в Сиаме появилась новая сильная династия. Обосновавшись в Бангкоке, новая династия быстро взяла под контроль центральные места обитания тайцев, прежде чем наступать на юг против малайцев, на запад против бирманцев и на восток – против лаосцев и камбоджийцев. Со временем их военные успехи вызвали конфликт с Вьетнамом – из-за контроля над Лаосом и Камбоджей. Войны с Бирмой и Вьетнамом

заняли все внимание Таиланда до начала 19 века, когда европейская интервенция в Малайю заставила короля Сиама противостоять все нарастающей мощи Запада.

Не имеющий важных ресурсов или портов на богатых торговых путях с Китаем, Сиам избегает первых волн европейских колонизаторов. Но несмотря на относительную изоляцию, короли Сиама лучше оценивают европейскую мощь, чем их противники в Бирме и Вьетнаме. В 1826, после ряда переговоров с британскими чиновниками в Пенанге, Сиам принимает посланника Британской Ост-Индской Компании и, по договору, соглашается на британский контроль над югом Малайского полуострова и британское влияние на север полуострова, хотя местные султанаты и являются данниками Сиама.

Эти уступки британцам и готовность торговать позволяют Сиаму заниматься своими делами почти 30 лет. В этот период в Сиам проникает немало Западных знаний, а сыновья короля получают Западное образование. В 1849, в ответ на жалобы сингапурских торговцев, Британия вновь отправляет в Сиам посла. Главная цель визита – открыть Сиам для торговли с Британией, но Совет Губернаторов Компании ясно и доходчиво объясняет местным чиновникам, что покушения на территории Сиама одобряться не будут. Империя – это дорого, а Сиам не даст никаких прибылей, стоящих завоевания и управления. Понимаемо и то, что тайский король, Рама III, не видит причин подписывать новый договор, тем более, что отношение и манеры оказываются оскорбительными.

Хоть посланник и рекомендует военное вмешательство, чтобы поставить Сиам на место, Совет Губернаторов отказывает в этом. Помимо стоимости вторжения и малой вероятности интервенции иной европейской силы, основная причина такого спокойного поведения Британии – готовность Сиама торговать. Так как Сиам принимает множество торговцев, даже если накладывает обязанности и вводит монополии, британцы имеют доступ к значительному объему информации о сиамской придворной политике. Потому жадным торговцам и амбициозным колониальным чиновникам начать войну очень сложно. Совет знает и то, что наследник престола Сиама, а также ряд других молодых аристократов, имеет Западное образование, а потому потенциально более предрасположен к хорошим отношениям.

Когда в 1851 Рама IV Монгкут становится новым королем, Британия снова начинает переговоры. Он оказывается, как ожидалось, умным, и в 1855 подписывает новое соглашение, вводящее ряд обязанностей, отменяющее королевскую монополию на торговлю рисом, размещающее постоянного посла Британии в Бангкоке и дающее британским гражданам экстерриториальность, то есть – неподконтрольность законам Сиама. В результате этого договора, Монгкут дает те же привилегии гражданам и других европейских стран, особенно Франции. Тем не менее, никто не решается покуситься на независимость Таиланда, так как это может привести к конфликту с Британией.

В 1856 году дружеские отношения Сиама и Великобритании дают еще один эффект – прямые дипломатические отношения с британским правительством в Лондоне. Это осознанная цель сиамской власти – признание европейцами Сиама, как независимой силы. Как только Британия признает Сиам суверенной державой, другие страны следуют примеру, тем самым оберегая Таиланд от амбиций колониальных европейских чиновников. Британский посол в Бангкоке, напрямую общающийся с Лондоном – это хороший рычаг, что становится ясно по Северной Малайе, где Сиам останавливает стремление местных британских чиновников привести местные зависимые от Сиама султанаты под руку Британии.

В инциденте 1862 года британские чиновники приказывают бомбардировать султанат Теренггану в Малайе, несмотря на то, что это данник Сиама. Это приводит к некоторому охлаждению отношений с Британией, которая прилагает значительные усилия, чтобы компенсировать ущерб и предотвратить поиск помощи Сиамом у Франции. Британия официально признает власть Сиама над Северной Малайей и наказывает чиновников, ответственных за обстрел. Тем временем Франция теряет возможность поколебать Сиам после захвата Камбоджи и давления на восточные границы Сиама. В 1867 Сиам признает доминирование Франции в Камбодже. Это, в сочетании с тем, что Британия больше не настолько сильна, чтобы полностью защитить Таиланд от иностранных поползновений, заставляет тайское правительство действовать для защиты своих интересов.

Результатом становится масштабное движение по модернизации армии и чиновничьего аппарата, что приводит к необходимости централизации власти и отмены феодальной системы. Но эти перемены медленны, так как Сиаму не хватает индустриальной базы. Эти проблемы ярко демонстрирует французское вторжение в Лаос в 1893. Британия снова советует согласиться, Сиам нехотя следует совету, но Британию теперь беспокоит возможная французская или немецкая интервенция в Северную Малайю из-за стремления Сиама к модернизации и централизации. Потому в 1897 году Таиланд и Британия подписывают тайный договор о том, что Сиам не даст никаких прав на Северную Малайю какому-либо иному государству, но предоставит Британии эксклюзивные торговые права в обмен на помощь по защите границ.

После этого Британия оказывает значительную помощь в модернизации, включая помощь по введению в Северной Малайе института резидентов, вроде того, который действует у нее на юге Малайского полуострова. Поощрение Сиама считать данников колониями приводит к значительному недовольству, а султан Теренггану отказывается от тайского резидента-советника и обращается за помощью к Великобритании. Тем временем, в 1904 году Франция идет на запад от Меконга на территории Сиама. Таиланд начинает переговоры и в 1907 году отдает свои последние земли в Камбодже в обмен на возвращение Франции за Меконг и отзыв права на экстерриториальность для французов.

Разобравшись с французской угрозой, Сиам убирает последние элементы неравенства в отношениях с Великобританией. В 1908 году Сиам отказывается от прав на северные малайские султанаты, за исключением Паттани, а Британия в ответ отказывается от экстерриториальности и эксклюзивных торговых прав. После этого Сиам теряет все прежние внешние приобретения, но родовые земли тайцев остаются в безопасности. Так рождается современная нация Таиланда.

Бирма

Земли, окружающие реку Иравади, мало чем могут привлечь внимание европейцев. До начала 19 века бирманцев практически полностью игнорировали. Это позволило новой сильной династии с середины 1700-х оздоровить древнее Бирманское царство. Но проблемы начинаются, когда расширяющие территорию агрессивные бирманцы достигают границ Британской Индии. Поначалу Британия реагирует мирно, тем более, что в самом разгаре Наполеоновские войны. Им важнее защитить Индию от французской угрозы как можно меньшим насилием, нежели отвлекаться на проблемы на дальних рубежах.

Попытки найти дипломатическое решение, которое бы защитило границы Индии, поощрило торговлю, а Бирму оставило бирманцам (и потому не требовало расходов от

Британии), ни к чему не приводят. Фиаско растет из нежелания двора в Мандалае выглянуть за пределы крайне закрытой реальности, определяющей бирманскую придворную жизнь. Царь Бирмы предпочитает видеть Британию малой силой, умоляющей его, сильного, о снисхождении, что самой Британии не подходит. Оскорбление само по себе неприятно, но помимо того Британия опасается, что если какая-либо местная сила будет ей сопротивляться, то это породит беспорядки в Индии.

В 1824 году Британия объявляет Бирме войну, чтобы показать царю новую реальность, где его страна подчиняется воле Британии. Цель – не завоевание, так как прибылей от Бирмы ждать не приходится. Но бирманцы удивляют британцев своим упорством, и договор удается подписать только в 1826. Бирма теряет три западных провинции, выплачивает большую контрибуцию, и, что еще более унизительно, принимает британского резидента на пост царского советника. Несмотря на это, Британия обнаруживает, что Бирма и теперь не более склонна подчиняться, чем до войны. Гордые, агрессивные и видящие мир исключительно через призму собственных обычаев и традиций, бирманцы продолжают вести себя, как суверенная держава.

Британия, все еще не желающая оккупировать Бирму, пытается улучшить отношения через торговые договора и ту толику терпимости, которую она никогда не выказывает в Индии. Но со временем понимает, что терпеть снобизм Бирмы больше не может, и начинает Вторую Англо-бирманскую войну в 1852. Война кратка – согласно договору 1853 года Бирма теряет все прибрежные провинции, так как Британия надеется изолировать проблемную нацию.

К сожалению, нежелание Британии управлять Бирмой приводит к проблемам в будущем. Бирманский царь Миндон Мин (правит с 1853 по 1878) показывает острое дипломатическое чутье, а понимание его европейских оппонентов держит обстановку под контролем. Но даже под властью Миндона Бирма пытается действовать с той долей независимости, которой не имеет. Всю середину 19 века Бирма пытается заключить договора с США, Францией и Россией, что заставляет Британию вторгнуться вновь в 1885. Жестокие бои длятся пять лет, пока англичане не отправляют последнего царя Бирмы в ссылку. Но даже в 1900 большая часть гористой местности Бирмы управляется местными князьями, а влияние Британии там - лишь тень.

В тенях

Введение

География делит Юго-восточную Азию на две разные зоны – континентальную и малайскую. Нигде больше разница между Гуй-дзин так не ярка, и именно это играет главную роль в падении Двора Алого Феникса. В Викторианскую Эру регион делится на два лагеря, которые больше склонны драться между собой, нежели сопротивляться европейцам, пока не становится поздно. Так же разделены и Кин-дзин – издревле существующие Дворы Аширра активно борются с новоприбывшими вампирами Европы. Меняющиеся союзы, войны и угрожающее всем сторонам общественное нестроение добавляют масла в огонь насилия и беспорядков, полыхающий в ночах Викторианской Юго-восточной Азии.

Континентальные Дворы

Веками Гуй-дзин, обитающие на континентальной части Юго-восточной Азии (то есть, бирманские, шанские[27], лаосские, тайские, камбоджийские и вьетнамские) находились под влиянием и наблюдением Царственных Дворов Китая. Подобно тому, как царства смертных платили дань Китаю и клялись в верности его императорам, так и Гуй-дзин континентальной Юго-восточной Азии искали наставления у Дворов Китая. Хоть старейшины Пенангаллан не принимали все идеи китайцев, того, что доходило было достаточно, чтобы местные дворы копировали Срединное Царство в большинстве важных вопросов. Их власть подкреплялась Мандатом Ада, они поддерживали Великий Закон, и организовывали свои Дворы, чтобы те следовали законам кармы и китайской социальной иерархии.

Сердце Двора Алого Феникса лежит в древнем камбоджийском царстве Ангкор, а его наследники и Мандарины поддерживали китайские идеалы. На юг же отправлялись и многие китайские Гуй-дзин, следуя не только переселениям смертных, но и по приглашениям местных Предков, чтобы цивилизовать их Дворы. Но малайские Дворы находились под большим влиянием Индии, нежели Китая, и не стремились принимать обычаи и манерность китайских Дворов. Эти разногласия перерастали в более глубокие расколы, которые привели к падению Двора Алого Феникса, за которым последовал ряд попыток покушений китайских Мандаринов на местных Пенангаллан.

Раскол между материковыми и малайскими Дворами, начавшийся при Алом Фениксе, продолжился и укрепился при Золотых Дворах. Хоть и управляемые Пенангаллан, континентальные Дворы дословно следовали Великому Закону, хотя теперь они были менее склонны гораздо менее склонны вводить китайских Гуй-дзин в свои внутренние круги. Подобно Дворам Китая, материковые Дворы не ценили внешние сношения, поощряя своих смертных союзников поступать так же. Помимо некоторых прогрессивных Дзин, Золотые Дворы мало интересовались прибрежными торговыми городами (за исключением притока свежего Ци) и сфокусировались на внутренних территориях. В результате континентальные Дворы проигнорировали появление в Азии арабов и европейцев, лишь истребляя любых посторонних Кин-дзин (арабских или европейских), которые вторгались в их владения.

Падение малайских Золотых Дворов Лусона и Висайских островов пред европейскими Кин-дзин, а также образование различных Дворов Кин-дзин на Яве, Суматре и Малайском полуострове, укрепляют взгляды континентальных Золотых Дворов об иноземцах. К сожалению, следя лишь за Кин-дзин, континентальные Золотые Дворы игнорируют предупреждения о том, что реальная угроза исходит от иноземных торговцев и их стран. Предки и Мандарины континентальных Дворов считают, что раз они управляли смертными веками до того, то смогут управлять и веками после. Но когда начинается Викторианская Эпоха, континентальные Золотые Дворы получают ряд ударов, которые калечат их, открывая для атак внешних и внутренних врагов.

Бирманские Дворы

До прибытия европейцев местные Гуй-дзин были разделены и враждовали – друг другу противостояли агрессивные этнические бирманские Дворы приречных низин и

---

[27] По названию народа шан, долгое время доминировавшего в общественной и политической жизни Бирмы.

борющиеся за независимость шанские, каренские и монские[28] Дворы гор и холмов. Если небольшие бирманские Золотые Дворы верны Золотому Двору Мандалая, то Пенангаллан Бирмы отказались подчиняться кому-либо и воюют как между собой, так и с Золотыми Дворами низин. Если смертные правители Бирмы до Первой Англо-бирманской войны общались с британцами десятилетиями, то Гуй-дзин проигнорировали их полностью, занятые своими конфликтами и интригами.

Потеря трех провинций серьезно бьет по силе Золотого Двора Мандалая и уважению к его Предку. Хоть малые Дворы на западе продолжают существовать, на них начинают давить агенты британских Кин-дзин и индийские Гуй-дзин. В течение десятилетия большую их часть сметают вторгающиеся Шэнь и индийские Гуй-дзин. Беженцы уходят в Мандалай, где их недовольство наносит еще один удар по Предку. Активизируются и традиционные враги Золотого Двора Мандалая в холмах и горах. Также, в Бирму пытаются проникнуть несколько Кин-дзин – тем не менее, местные агрессивные Гуй-дзин и со смертными союзниками прогоняют их всех, кроме нескольких глупых анцилл, которых настигает быстрая Окончательная Смерть.

Разногласия среди бирманских Дзин и Мандаринов достигают пика во время Второй Англо-бирманской войны в 1852, которые выливаются в жестокий дворцовый переворот, во время которого Предка и ее сторонников истребляют. Посреди этого хаоса начинают действовать и Дворы холмов, предпринимая ряд попыток по захвату Двора Мандалая. Бои в Мандалае длятся десятилетиями, подпитанные и Гуй-дзин, бежавшими из захваченных Британией прибрежных провинций и влившимися в борьбу за власть в Золотом Дворе. Еще до того, как Британия покорит Бирму в 1885, мощь местных Золотых Дворов рухнет и власть сместится в новый, находящийся под индийским влиянием Двор Рангуна, общающийся почти исключительно с Дворами холмов.

После того, как британская оккупация дает Двору Рангуна непреодолимое местное превосходство, индийские Гуй-дзин начинают охотиться на вздорных и упрямых Гуй-дзин Бирмы, не затрагивая, однако, союзников с холмов, пока не остается лишь несколько небольших Дворов в почти недоступных горах. Дворы холмов сохраняют независимость и сражаются между собой и, иногда, с Двором Рангуна. Но, преимущественно, Гуй-дзин из Дворов холмов предпочитают поддерживать свою хватку на приречных низинах, порабощая бирманских хин и Дзин.

Дворы Индокитая

Будучи союзниками могущественных Дворов Китая, Гуй-дзин Золотых Дворов Вьетнама, Лаоса и Камбоджи постоянно воевали между собой, не обращая внимания на мир вокруг, за исключением Срединного Царства. Появившиеся в 18 веке Кин-дзин Манилы своим хищническим поведением разрушают их изоляцию. Используя как прикрытие торговый пост в Дананге и миссионеров, Каиниты пытались расширить свое влияние во Вьетнаме. Но их интриги остаются бесплодными до вторжения Франции в 1858.

Быстрый захват французами Южного Вьетнама приводит местную обстановку в беспорядок. Гуй-дзин, в своих изоляции и самомнении, не ожидают европейского вторжения, не говоря уже о мощи этих грубых смертных (и слабости их собственных

---

[28] Карены и моны – народы Бирмы.

Алых Ширм, что Ван Гуй Вьетнама признают лишь с глазу на глаз). Гуй-дзин, пережившие падение их городов, бегут либо в глушь, либо во Дворы севера. Кроме того, хоть французское вторжение и удобно для Кин-дзин, не они его спровоцировали – медленный ход колонизации лишь позволяет северным Дворам Гуй-дзин укрепиться и атаковать позиции Кин-дзин на юге вплоть до 1880-х.

Несмотря на атаки, Кин-дзин удерживают важные города Южного Вьетнама благодаря притоку европейских Каинитов, последовавших за французскими войсками. Посадив одного из своих потомков на место Князя Сайгона, Князь Манилы оставляет анцилл Индокитая жить самостоятельно и вновь обращается к Филиппинам. После этого Каиниты Южного Вьетнама ударяются в разгул Становлений местных жителей, чтобы иметь достаточно пушечного мяса для борьбы с Золотыми Дворами Северного Вьетнама.

Хоть вторжение Франции на север в 1882 и неизбежно, местные Гуй-дзин к нему готовятся, строя убежища в сельской местности и тайные укрепления в городах. Кин-дзин воюют с ними десять лет, но признают поражение и отступают на юг. Та же кровавая судьба ожидает их в Лаосе и Камбодже, благодаря древним жестоким Пенангаллан непроходимых джунглей, которые убивают всех Кин-дзин без жалости и предупреждения.

Получившаяся патовая ситуация между севером и югом хоть не мирна, но сохраняется и после Викторианской Эры. Гуй-дзин продолжают нападать и убивать Кин-дзин, используя воинственных хмонгов и другие племена холмов как прикрытие, но Дворы Каинитов в Сайгоне, Дананге, Плейку, Нья Чанге, Фантьете и Кантхо выживают и процветают. В свою очередь Кин-дзин используют свое влияние на французские колониальные власти, чтобы давить на Алые Ширмы на севере, а также из спортивного интереса охотятся на всех Чин-мей, появляющихся на их территориях.

Дворы Таиланда

Хоть в Сиаме существует множество Золотых Дворов, их сила растет и ниспадает вместе с государствами смертных, с которыми они связаны. Так, появление в Бангкоке новой династии гарантировало рост силы и престижа местному Двору Гуй-дзин. Хоть это и необычно для континентального Двора, но Бангкок – прибрежный город, который видел и принимал множество торговцев, а также поддерживал натянутые, но тесные отношения с малайскими Золотыми Дворами. Эти отношения развивались по мере захвата Сиамом султанатов смертных на Малайском полуострове. Но Мандарины Бангкока опасаются, что более близкие отношения с малайскими Золотыми Дворами приведут в Сиам европейских Кин-дзин, чья численность на Малайском архипелаге все более растет.

Предки-Пенангаллан различных тайских Золотых Дворов стоят за изоляцию и военные завоевания. Но смертный король Сиама идет иным путем и принимает европейцев, особенно британцев, как равных, и отдает, при необходимости, отдаленные территории Таиланда. Тайские Золотые Дворы побуждают свои торговые и аристократические Алые Ширмы противостоять этой политике, что приводит к нарастающему расколу между прогрессивными Дзинами и Мандаринами и традиционалистическими Предками и их сторонниками.

Молодая фракция называет себя Прогрессистами, взяв название из политики смертного короля. Прогрессисты утверждают, что лишь с сильным государством можно надеяться не допустить Кин-дзин, но для этого Дворы должны поддерживать короля, а не выступать против него. Споры длятся десятилетиями, а колонизация обходит Сиам стороной. Растущая же торговля с Европой приводит в Бангкок Каинитов. Гуй-дзин

быстро истребляют тех из них, кого могут поймать, но само их присутствие разъяряет Традиционалистов, и они встают в еще большую оппозицию политике короля.

В 1860-х фракции таки сцепляются, так как король начинает модернизировать Сиам. У Традиционалистов мало пешек в обновленных армии и чиновничестве, а все преимущества железных дорог и телеграфа и вовсе проходят мимо них. Прогрессисты быстро укрепляются в новых центрах силы и в 1904 устраивают ряд переворотов. Они свергают всех Предков городских и сельских Дворов, меняя их на Гуй-дзин из Прогрессистов, большая часть которых – мужчины. Лишь в отдаленных гористых местностях гордые Пенангаллан слишком сильны для их смещения, но в современную эпоху они обнаруживают себя в изоляции – неспособными на что-то большее, чем завывать в глуши.

Малайские дворы

Первыми Кин-дзин, прибывшими в малайские Дворы задолго до рождения Христа, были индуисты, следовавшие за торговцами. Дворы Алого Феникса в Малайе всегда были разделены культурой и расстояниями, а также их собственной изоляционистской природой. Несмотря на предполагаемое объявление Кин-дзин слугами Повелителей Яма, некоторые из них сумели закрепиться в прибрежных городах, на которые Дворы Гуй-дзин внутренних территорий не обращали внимания. Побережья Малайи и тамошний поток иностранцев не интересовал Пенангаллан, которые предпочитали джунгли и горы, а также поклонение местных коренных народов.

Время от времени Гуй-дзин уничтожали Кин-дзин, которых находили, позволяя существовать лишь тем из них, кто интересовал местного Предка. Некоторые Пенангаллан беспокоились, что через торговые порты прибудут Гуй-дзин из Китая и бросят вызов их власти, потому использовали Кин-дзин как защиту от вторжения и шпионов. Кроме того, Кин-дзин оказались полезными при управлении низинами, потому многие малайские Пенангаллан позволяли индуистам Кин-дзин быть их агентами, как местные правители использовали индийских торговцев, как посредников в общении с чуждым внешним миром.

После падения Двора Алого Феникса Гуй-дзин использовали Кин-дзин как посредников гораздо чаще. Так было потому, что многие Гуй-дзин уходили еще дальше в глушь и использовали Кин-дзин как внешний контакт, а также в роли пушечного мяса, когда по их души приходили охотящиеся на акума Тигры-Дьяволы. Когда с арабским купцами в 12 веке пришли Аширра, они заняли практически ту же роль, что индуисты Кин-дзин, которые были истреблены в боях за контроль прибрежных городов. Как и Кин-дзин до них, Аширра держались прибрежных городов и не следовали за смертными мусульманами вглубь островов, боясь вызвать гнев могущественных Пенангаллан или их противников, оборотней. Но глупые Кин-дзин, которые не следовали этому правилу, гибли ужасно и мучительно.

Когда в 17 веке европейские Кин-дзин добрались до Востока, то обнаружили могущественных и территориальных Князей Аширра, уже ждущих их. Двумя исключениями были Малакка и Лусон, где религиозный фанатизм испанских и португальских Каинитов сокрушил Аширра. Новый португальский Князь Кин-дзин Малакки сразу решил испытать терпение Золотого Двора Леданга, после чего Пенангаллан быстро истребили Кин-дзин города, вернув к власти Аширра, как своих лакеев. Но на Лусоне Кин-дзин позволили Католической Церкви медленно ослабить и отвлечь местных вампиров, пока они выбивали противников по одному. Это заняло почти

два века, но в Викторианскую Эпоху власть Князя Кин-дзин в Маниле неоспорима, и он пытается распространить свои владения на султанат Сулу и Индокитай.

На Яве захват голландцами великих культурных центров, Джокьякарты и Суракарты, мало влияет на Золотые Дворы острова. Немногие Кин-дзин проникают в чуждую внутреннюю часть острова, а Пенангаллан мало дела до мусульманских султанатов, сокрушивших древние индуистские империи славного прошлого Явы. С большим и растущим населением, а также недосягаемыми крепостями в джунглях, Пенангаллан сторонятся голландцев и новых элит, процветающих от колониализма. Даже наоборот, растет полезность Кин-дзин, так как Предки Золотых Дворов используют их (под угрозой полного истребления) для влияния на голландские колониальные власти, не пачкая своих рук.

На остальном архипелаге ночное сопротивление исходит не от Пенангаллан, а от Кин-дзин портовых городов. Индийцы, арабы, португальцы или древние голландцы – все Князья противостоят агентам Князя Батавии. В некоторых случаях они выигрывают для себя автономию, но в большинстве городов Князь Батавии таки сажает на властные места своих лакеев. Из окружающих город холмов и джунглей с ленивым интересом за этим наблюдают Золотые Дворы и их Предки-Пенангаллан. Один лакей такой же как другой, и судьба тех, кто отказывается служить интересам Пенангаллан незавидна.

Та же ситуация на Малайском полуострове и Борнео. В прибрежных городах значительные перемены и борьба за титул Князя, но на внутренних территориях Золотые Дворы живут, как прежде. Немного иначе на юге Филиппин, где Князь Манилы, используя те же военные, религиозные и политические силы, что позволили Кин-дзин покорить Лусон, давит на Золотые Дворы Магинданао и Сулу. Хоть Кин-дзин завоевывают Магинданао в 1865, Двор Сулу продолжает сопротивляться и долго после Викторианской Эры, даже после того, как их смертные пешки сметаются американцами.

По ходу Викторианской Эпохи многие Гуй-дзин обретают Второе Дыхание в результате колониальных злодеяний, хаоса и жестокости. Смертное население увеличивается, и то же происходит с Гуй-дзин. Недовольные Дзины уходят в богатые портовые города, отвергая власть Предков-Пенангаллан и оспаривая власть Кин-дзин. С 1890-х и далее Малайский архипелаг охватывает трехсторонняя война, в которой друг другу противостоят новые Золотые Дворы, Пенангаллан и Кин-дзин. Война не утихает до вторжения японцев в 1940-х, убивающих многих Кин-дзин у власти.

Кин-дзин в Юго-восточной Азии

Индийские и арабские Кин-дзин путешествовали на восток со смертными купцами в поисках новых доменов и богатств. И подобно тем же купцам, они не считали себя выше Гуй-дзин или обществ, которых они встречали. Более того, каиниты Индии имеют долгий опыт совместного проживания с Гуй-дзин, и потому легко выстраивают схожие отношения с Золотыми Дворами. Но с континентальными Дворами Кин-дзин общались мало, потому что немногие индийские или арабские купцы туда добирались. И как во многих ситуациях, Каиниты не создавали ничего нового – лишь использовали возможности, созданные Стадом.

Точно так же в 16 веке Каиниты Европы проникали в Азию – вместе с торговцами. Большая их часть была просто анциллами, а то и вовсе одиночками, ищущими убежища, за исключением могущественной стаи Шабаша, состоящей из Ласомбр и Бруха-отступников, которая называлась *El Hidalgo Rojo* (Аристократы Крови), которые

покинули Испанию ради продолжения своего крестового похода на Филиппинах. Там их противниками были не загадочные Гуй-дзин, а Аширра, веками обитающие в портовых городах Малайского архипелага.

Аширра существовали с Гуй-дзин в том же нелегком симбиозе, что и их смертные стада с вождями племен. Хоть большая часть Аширра легко побеждала тех, кто бросал вызов их власти, некоторых целеустремленные европейцы громили. В свою очередь, многие эти Каиниты были перебиты Дворами Гуй-дзин, когда выявляли свою некультурность или нежелание платить ожидаемую дань. Конечно, более умные Каиниты выживали, учась у Аширра или немногих Князей-индуистов, и вливаясь в среду.

Кин-дзин Викторианской Эры

С ростом европейского влияния появляется и новая волна европейских иммигрантов – от старейшин до анцилл, жаждущих доменов в новых колониальных государствах. Многие не получают ничего, кроме быстрой смерти – местные Князья безжалостно манипулируют угрожающими им пришельцами, направляя их на столкновение с Гуй-дзин. С ростом населения становится достаточно людей, чтобы поддерживать существование вампиров в портовых городах, благодаря чему возникают Дворы Каинитов. Многие из этих Дворов используют для быстрого общения телеграф, становясь частью вампирского сообщества через общение с Камарильей или Шабашем и продвигая их законы в своих городах.

Строгие полицейские государства, всеохватывающая коррупция и нищета – настоящий золотой век для Каинитов Юго-восточной Азии, если они избегают джунглей или склоняются перед непостижимыми Гуй-дзин. Портовые города – это потоки крови и логова пороков, но этот «рай» зависит от доброй воли Золотых Дворов. Постоянные бои, идущие в Южном Вьетнаме и в меньшей степени на Филиппинах – хороший индикатор того, чего стоит ждать. На закате Викторианской Эры агрессивные юные Гуй-дзин начнут оспаривать у европейцев и Аширра власть над портовыми городами, и многие Кин-дзин обнаружат уязвимость их положения.

Шэнь

Хоть малайские Золотые Дворы и могут развить полезные, но отдалённые, отношения с Кин-дзин, заражающими портовые города, многие местные обитатели не настолько терпимы. В Викторианскую Эру неприятными соседями для Ван Гуй и Кин-дзин становятся оборотни. На Малайском архипелаге особенно суровыми врагами становятся Ханы, Моколе, Саме-бито и Наги. Но именно оборотни, еще более, чем местные Предки и Мандарины, оказываются не готовыми к побочным эффектам прогресса.

По мере того, как смертные сводят мангровые джунгли, валят леса и перекрывают реки дамбами, численность оборотней и их животных родичей значительно уменьшается. Попытки остановить или саботировать модернизацию привлекают внимание хорошо вооружённых колониальных войск, которые путают их с диверсантами. Кин-дзин, в свою очередь, используют смертных, чтобы бороться с оборотнями, направляя их против животных или человеческих родичей оборотней. Потому торговцы бомбардируют поселения рыбаков за «пиратство» или почти полностью истребляют тигров и крокодилов (помимо прочих жестокостей).

Но не всем оборотням приходится плохо. Нэзуми и Кумо находят трущобы разрастающихся городов континентальной и островной частей весьма удобными для себя. Кроме того, на континенте Кин-дзин не так давят на оборотней, за исключением Южного Вьетнама, хотя колониализм и модернизация все равно берут свое. Высокая смертность от голода и войн наряду с разрушением старых традиций разрушают многие родословные, а также лишают оборотней поддержки, которую они когда-то имели от местных крестьян.

Утеря традиций и сопутствующего поклонения злит многих из Десяти Тысяч Духов. В последние годы злоба забытых или осквернённых духов немало испортит жизнь простым людям. Кин-дзин большей частью о духах не беспокоится – только Тремеры осмеливаются лезть к могущественным духам Востока. Восточные маги, Ци'н Та, и Подменыши, Сянь, тоже страдают от рук Тремеров, но ни духи, ни маги, ни Сянь не беззащитны, о чем в первый и последний раз узнают молодые и заносчивые чародеи Кин-дзин. Естественно, у Тремеров в этом регионе очень немного Капелл.

Возможно, лучшая защита для Кин-дзин – это непрекращающаяся война их врагов. В Викторианскую Эру оборотни воюют с Золотыми Дворами и магами. Маги, в свою очередь, охотятся на духов и Сянь, изредка сталкиваясь с Золотыми Дворами. В конце 19 века Кин-дзин обретают не ведающих о том союзников против Шэнь в лице Гару Запада, которые идут с войной против других оборотней на восток. Неожиданная война на множество фронтов загоняет местных оборотней и духов Ян в самые глубокие джунгли. Это лишает леса их защитников, что позволяет промышленности уничтожать леса и глушь Азии с невероятной скоростью.

Инструменты

Введение

С пониманием истории Юго-восточной Азии и ее фасада в Мире Тьмы 19 века Рассказчики теперь могут создавать истории по этому региону. В данном разделе можно найти два инструмента для облегчения работы Рассказчика – обзор общества Юго-восточной Азии за указанный период и базовые элементы, из которых состоит прибрежный город. Оба они позволяют Рассказчику вдохнуть в историю жизнь. Хоть по большинству городов и есть научные работы (и часто это – сухие диссертации), в них содержится очень мало того, что действительно может пригодиться Рассказчику для ведения игр. С этим материалом все, что понадобится Рассказчику – хорошее культурологическое введение в сценарий и немного воображения.

Общество

До Викторианской Эры все общение Европы с Юго-восточной Азией было лишь одним из источников влияния на региональную политику и культуру. Юго-восточная Азия фундаментально не менялась, а какие-либо значимые события не влияли на смертное большинство. В 19 веке расширение колоний вторгается в само сердце общества Юго-восточной Азии. Меньше, чем за три поколения Европы притаскивает вопящую и брыкающуюся Юго-восточную Азию в современный мир, на строительство которого и примирение с которым у Европы ушло пятьсот лет. Это период перемен еще более драматических, чем происходили когда-либо ранее. Устоявшееся за века сметается и очень немногое – а то и вовсе ничего - приходит на его место. В 20 веке появляются национальные движения, выступающие против колониальных режимов, но в 1900-х общество Юго-восточной Азии остается расколотым и лишенным лидеров.

В этот период по Азии прокатываются мессианские культы, преклонение пред всем Западным и движения культурного возрождения. Все это – попытки найти новые пути в отсутствие старых традиций. Конечно, общество не сразу избавляется от традиций – как и со всеми аспектами европейского доминирования, это растягивается на весь век. Технологии и современное политическое и чиновничье устройство позволяют Викторианской Европе властвовать над Азией, но и вносят лепту в распад традиций. Европейцы сами едва понимают общественные силы, которыми обладают.

Десятилетиями Европа поддерживает старую аристократию Азии, надеясь воспользоваться ее традиционной властью над аборигенами и умалить негативные эффекты модернизации. Попытки вестернизировать местных проваливаются. Численность вовлекаемых, затраты, страх перед восстаниями и местная религиозная оппозиция убеждают колониальные власти, что вестернизация для местных недоступна. Некоторые азиаты получают Западное образование и становятся новым средним классом, но их жизнь тоже не легка. Собственные народы отвергают их, а европейцы не считают за равных. Именно оттуда и вырастает эффективная оппозиция колониализму, возглавляя национальные движения 20 века. «Обнаглевшие» же аборигены первые и испытывают на себе те механизмы, с помощью которых европейцы держат раздробленные общества на коленях – это первые полицейские государства.

Есть несколько причин, по которым европейцы не могут заполнить вакуум, который они создали, до любого положительного уровня. Во-первых, вопрос в их малочисленности. Даже на закате Викторианской Эры на всю Юго-восточную Азию приходится не более четверти миллиона европейцев. Европа приходит управлять и использовать, а не селиться. В начале Викторианской Эры реалии странствия и жизнь в Юго-восточной Азии ограничивают переселение лишь самыми неугомонными или отчаявшимися европейцами. До появления пароходов и прорытия Суэцкого канала связь и путешествия в Юго-восточную Азию занимают месяцы, а проблемы жизни на корабле и тропические болезни забирают до трех четвертей путешественников.

Технологическое развитие Викторианской Эры, особенно пароходы и телеграф, тоже влияют на немногочисленность европейцев в Юго-восточной Азии. Угрозы тропических болезней и восстаний местных жителей не исчезают, а новые технологии и хорошие средства связи позволяют усиливать колониальные правительства без большого числа европейцев. Кроме того, всегда находится достаточно местных, готовых помогать европейцам в обмен на финансовую и социальную поддержку. Будь то арабские, индийские или китайские купцы, готовые работать в провинциях сборщиками налогов, или сыновья местных мелких дворян, готовые становиться врачами, адвокатами и чиновниками – у колониальных правительств проблем с персоналом нет.

То же верно и для армий, укрепляющих доминирование европейцев. Очень немногие Западные войска переводятся в Азию. Фактически, с самого начала за своих европейских господ гибнут солдаты из Африки или Индии, либо местные. Колониальные власти охотно набирают рекрутов из культурно или религиозно разделенных общин. Направление традиционных врагов друг против друга – эффективный и дешевый способ управления колониями. Поиск дешевых способов управления чуждым и хаотичным местным населением приводит к разработке уникальных инструментов подавления. В Викторианскую Эру появляются новые методы управления – от полицейских сил и профессионального чиновничества до развития привычных средств, вроде хранения данных и индексации, позволяют колониальным властям создать первые в мире полицейские государства.

Многие методы управления, которые используют диктаторы 20 века (в Европе и не только) впервые появляются, как политика в колониальных странах. Тайная полиция, похищения и заключения в тюрьмы без суда, политический террор против оппонентов и даже эскадроны смерти – все это с различным успехом применялось в различных колониальных странах Юго-восточной Азии. Страх перед переменами и страх перед хаосом объединяются новым страхом – перед властителем и его подручными.

Как и любые другие полицейские государства, колониальные режимы крайне лицемерны. Европейцев и их союзников (особенно иностранных, вроде китайцев) судят иные суды по иным законам, и доступно им значительно больше человеческих прав. Не все европейцы принимают это лицемерие, но их голоса практически не выделяются из хора эпохи, в которую большая часть европейцев не сомневается в своем превосходстве, а большая часть аборигенов Юго-восточной Азии принимает свое подчиненное положение.

Построение торгового порта

Введение

Будь то Сингапур, Батавия, Манила, Сайгон, Бангкок или какой-нибудь небольшой город, очень вероятно то, что основные кампании этого периода будут проходить именно в прибрежном городе. Эти города объединяют общие идеи и детали, которые Рассказчик может использовать для придания игре аутентичности. Этот раздел затрагивает те основы (географические, социальные и архитектурные), которые создают колониальный город Юго-восточной Азии. Для его дальнейшего развития Рассказчику понадобится лишь добавить детали страны, где происходит история. Но стоит помнить, что колониальная натура городов означает, что они имеют определенные сходства.

Новые города, старые города

За исключением Филиппин, большие города в Юго-восточной Азии не распространены. Существовавшие города исполняли одну из двух функций – как центры или религии, или торговли. Религиозные города, вроде Ангкор Вата, строились вокруг большого храмового комплекса и были, преимущественно, внутренними. Торговые города строились либо на берегу моря, либо на реках с подходящей навигацией, но они редко старше 14 века, когда начали поставлять рабов и товары индийским и восточноазиатским купцам. Основным двигателем их развития были китайские иммигранты. Потому аборигенные культуры видели торговые города с самого начала несколько чуждыми Юго-восточной Азии. Потом в качестве носителей доминирующих культур добавились арабские и индийские купцы. Появление европейцев и их захват прибрежных городов – лишь одна из волн иностранного влияния и правителей.

У торговых городов есть две архитектурных особенности, выделяющих их с самого начала – порты и укрепления. Хоть порт и кажется логичным, построить его можно не везде – нужно учитывать глубину моря, особенности погоды, приливы и отливы, а также природные препятствия, вроде коралловых рифов. Также, с ходом Викторианской Эпохи корабли становятся больше, из-за чего некоторые порты становятся неиспользуемыми – они просто слишком мелки. Многие великие города погибли из-за своих портов, а многие маленькие деревушки развились, потому что европейцы могли полностью использовать их естественные бухты.

Укрепления настолько же естественны и важны, потому что за богатствами приходят пираты и бандиты. Они же полезны, чтобы держать иностранцев в узде, а при

власти европейцев держат и местных под контролем, и нежелательные личности подальше. Вполне обычно ставить укрепления в стратегических местах города, типа рынка или порта. Форты европейцев часто так велики, что за их стенами прячутся целые города в европейском стиле, в то время, как торговые операции проводятся вне замка. Позднее в Викторианскую Эпоху эти форты сносятся или переделываются в бараки, а дальше в городе строятся новые укрепления против других европейцев. К тому времени европейцы уверены в своей власти над местными, и потому боятся их меньше.

Как только европейцы уверяются в своем положении, они вводят третью отличительную черту торговых городов – сегрегацию. В интересах «мира и безопасности» колониальные режимы разделяют жилые и коммерческие районы, хотя часто они – одно и то же. Обычно в колониальных торговых городах приблизительно выделяют четыре района – европейский, китайский, для других иностранцев (вроде арабов или индийцев) и для местных. Часто в это разделение добавляется религия, потому в иностранном квартале может быть мусульманский квартал, где вокруг мечети живут все мусульмане, независимо от их расы. Благодаря активности миссионеров, так же нормально для местных образованных христиан, особенно под конец Викторианской Эры, иметь свои кварталы неподалеку от европейцев.

На города влияет и модернизация, устраивая современную канализацию, трамваи, электричество (очень мало как в этот период, так и много потом), школы и другие внешние атрибуты европейской городской жизни. Потому города в Викторианскую Эру почти постоянно меняются благодаря новым строительным проектам, работам и постоянному расширению в попытках угнаться за растущим населением. Бумы и ускорения экономики наряду с постоянными переменами и появлением искателей удачи, превращают прибрежные портовые города в экзотические восточные города из сказок. Великая культура и великие пороки, великое богатство и великая нищета – там могут сосуществовать практически любые крайности.

Власти и безопасность

Колониальные режимы Юго-восточной Азии – полицейские государства. Городская полиция может схватить вас, побить и кинуть в тюрьму без суда – и это будет законно. Информаторы и репрессивные законы, касающиеся полицейской деятельности, свободы слова и свободы вероисповедания доминируют в повседневной жизни. Но это если вы – не европеец.

На европейцев распространяются те же права, что и в Европе. Хоть этого и не так много, как в 21 веке, это все же значит, что белые граждане торгового города обладают большей свободой, чем местные жители или не белые иностранцы. Это, конечно, позволяет европейцам обманывать, дурно обращаться и даже убивать местных, не опасаясь быть обвиненными в преступлении. В большинстве случаев им достанется, самое худшее, шлепок по плечу.

Власти торгового города крайне централизованы, так как европейцев там немного. Скорее всего можно найти здание правительства, здание суда, штаб-квартиру полиции и центральные бараки. В больших городах полицейских участков много, часто с прилегающим к ним судом, чтобы разбирать небольшие дела. Тюрьмы есть в немногих городах, так как колониальные режимы предпочитают вывозить преступников в другие места, чтобы отбывать – и отрабатывать, обогащая режим – свое преступление. К порту примыкает военно-морская база, а окружающие город форты оборудованы для защиты от других европейских сил. В целом, инфраструктура власти размазана очень тонко. Это

выливается в постройке огромных и величественных зданий для властей, чтобы впечатлить и устрашить местных.

Так как местные составляют дешевую рабочую силу, полиция многочисленна и иногда состоит из иностранцев или определенной народности, вроде сикхов, амбонцев[29] или африканцев. То же верно и для чиновников – перед тем, как попасть к европейцу, надо прорваться через множество местных и не белых иностранцев, убеждая их, что начальника нужно побеспокоить. Естественно, ни один местный чиновник не осмелится задержать европейца, так как все европейцы из правящего класса и относиться к ним нужно соответственно. Но местным, однако, надо использовать деньги и услуги для того, чтобы механизмы власти двигались – коррупция охватывает все уровни. Даже большинству европейцев нужно платить, чтобы получить то, что им нужно, хоть и не так много или часто, как местным.

Торговля

Обмен товарами – сама цель и суть существования торгового города. Там все вращается вокруг порта и сопутствующей деловой активности. Люди ждут новых кораблей и поставок новых товаров. Новые люди – европейцы и не только – постоянно проходят через город, а экзотические товары, предметы первой необходимости и любые другие мыслимые грузы поставляются или вывозятся. Это включает и незаконные поставки, вроде оружия для глав местных племен, опиума для курилен и даже рабов для фабрик и борделей. Со всеми этими богатствами и перевозками все элементы города находятся в порту или поблизости от него. Европейские начальники, китайские купцы, местные кули и множество других поддерживают в городе жизнь.

Местные

Будь то трущобы или разваливающиеся дворцы, местные являются людьми низшего класса. Хоть некоторые колониальные режимы и обращаются с местными аристократами, как певчими птицами в клетках, остальным доступно меньше прав, а также еды и образования, чем самым падшим нищим Европы. Среди них есть и образованные люди, но они настолько вестернизированы, что отделены от своих собратьев подобно не белым иностранцам. Но надежда на успех, на получение их детьми лучшего образования и выхода из цикла бедности выводит немало местных из деревень и приводит в торговые порты. Но очень многих настигает скорее неудача, чем успех, и они пополняют когорты чернорабочих на складах и фабриках, а также становятся новой добычей для алкоголя и опиума.

Не белые иностранцы

Арабы, индийцы и китайцы, составляющие ряды не белых иностранцев, живут в торговых городах поколениями, хотя всегда прибывали новые волны иммигрантов. Они живут в своих поселениях и районах, говорят на своих языках, молятся своим богам и смотрят на местных так же свысока, как и европейцы. Многие из них образованнее и богаче местных, но не всегда. Тем не менее, небольшие лавочки и невысокие посты у власти принадлежат им благодаря усилиям и более высокому положению. Постоянной угрозой для них является ненависть местных, так как для них обычно при любом бунте

---

[29] Индонезийский народ.

грабить, насиловать и убивать иностранцев. Тем не менее, иностранцы могут достичь успеха благодаря торговле, в которой европейцы будут относиться к ним с достаточным уважением… если они достаточно богаты.

Европейцы

В элегантных и роскошных домах, окружённые слугами и наслаждающиеся общественной жизнью, европейцы торгового города живут привилегированной, идиллической жизнью. Тем не менее, постоянная угроза восстания местных, тропические болезни и окружающее их чуждое общество держат европейцев в напряжении. Бурная общественная жизнь отражает эти тайные страхи и непостоянную природу пребывания там европейцев, которые через несколько лет вернутся домой и, если повезет, будут богаче, чем до приезда. День за днем европейцы общаются с местными – в конце концов, именно они занимают места слуг, чиновников и рабочих, которые движут предприятия европейцев и машину государства. Но европейцы никогда не считают не белых за равных, даже собственных любовниц.

Глава 5: Создание персонажа

Введение

Персонаж для **Заката Империй** строится практически так же, как для современности. Во внимание надо принимать все те же элементы, да и Дхармы остаются в центре внимания, но подход к Великому Закону немного иной из-за взглядов, которые персонаж приносит из смертной жизни. Традиции на существование вампира давят немного сильнее. Хоть они еще и не разрушены, ветра перемен уже серьезно на них воздействуют.

То, как это влияет на персонажей и их взгляды на Запад, принесший бурю перемен – ключевой момент **Заката Империй**. Старые обычаи в 19 веке могут быть сильнее, чем в 20, но они все же падут перед наступлением Запада и прогресса. Вызов, соответственно, в построении персонажа, который завязан – к добру или худу – в этих переменах и находится в центре водоворота. Персонаж Викторианской Эпохи может быть любым, каким пожелает игрок, но мир ему будет только сниться.

Второе Дыхание

Причины, по которым души вырываются из Йоми, за тысячи лет не изменяются, а в Викторианскую Эру многие культуры еще близки к своим древним корням. Из-за этого Второе Дыхание становится менее травмирующим, так как практикам обществ, оперирующих холодным здравомыслием, еще только предстоит проникнуть в душу Азии – и потому стать существом из мифа не так уж ужасно. Но это же и серьезно влияет на Дхармическое странствие нового персонажа. Это, в свою очередь, может значительно изменить взгляд персонажа на себя и его позицию в мире Дворов.

Первые шаги

Игры, проводимые по 20 и 21 векам, склонны замалчивать первые шаги Гуй-дзин в Дхармическом странствии – возможно, это лучше всего описывает бурную и практичную сторону Азии, когда древние обычаи забываются. Но подобного нет в Викторианскую Эру… пока, по крайней мере. Хоть напряжение между традицией и прогрессом растет, обряды и взгляды древности до сих пор в ходу. Если показать это персонажам, то создать настроение для истории по **Закату Империй** будет проще.

Сатаа: новые способы умереть, новые Ады для побега

В Викторианскую Эпоху Второе Дыхание обретает больше душ. Проще всего это объясняется бурным ростом населения Азии в сочетании с насилием колониального периода, особенно в Китае. Это период великой неопределенности и жестокости, особенно для азиатов, которые проходят путь от непоколебимого чувства собственного превосходства до осознания того, что они – корм для культур, которые они считали варварскими. Более того, завоеватели прошлого оседали и вливались в местные культуры, принимая обычаи покоренных земель и сохраняя традиции, удобные для аборигенного населения.

Но европейцев мало заботят азиатские традиции, и они разрушают общества Азии на многих уровнях. Христианские миссионеры агрессивно насаждают религию, а прогресс разрушает феодальную политику и кастовые ограничения, которые некогда защищали

простонародье от злоупотреблений их властителей. В то же время, лучшее, чего можно достигнуть – стать гражданином второго сорта у себя же в доме. Все эти перемены отправляют культуры Азии в штопор, из-за чего множеству потерянных и растерянных душ легче попасть в Йоми. Появляются и новые Преисподние – ужас и порожденное прогрессом разложение дают рождение владениям, вроде Порочного Города. Неудивительно, что многие Предки и Бодхисаттвы считают, что Пятая Эпоха подходит к концу, или что они видят появление все большего числа Чин-мей плохим предзнаменованием.

К`наа: правление свободы

Из-за быстро меняющихся обществ много смертных уходит в города, чтобы избежать нищеты и злоупотреблений, распространенных в сельский местности. Примерно то же притягивает в города Гуй-дзин – только им стремление к безопасности подсказывает селиться там, где есть больше всего Ци. Хоть это и укрепляет городские дворы, сельская местность оказывается не густо заселенной вампирами, и потому – менее защищенной от недавно восставших Чин-мей, у которых появляются безграничные возможности для резни и каннибализма.

Затрудненные странствия и связь тоже дают возможность для Чин-мей обитать в отдаленных регионах годами, пока их не выловят Гуй-дзин или истребят другие Шэнь. Тем не менее, местные Дворы осознают проблему и время от времени создают охотничьи Семьи для «сафари» в потенциально зараженные регионы. Но этим редко добиваются чего-то большего, чем загона Чин-мей подальше.

Рё: у ног господина

В Викторианскую Эпоху наставление молодого вампира в обычаях Дворов и Неба занимает больше времени, примерно, как в прошлую эпоху. Связанному с прогрессом нетерпению еще только предстоит поразить Азию полностью, а пока в ходу более спокойный подход. Гуй-дзин остается в Рё до тех пор, пока не освоит все необходимые навыки, тем временем служа своему господину посланником и слугой. Этот же период показывает переход от общества прошлого, обремененного традициями, к полированному хрому и повсеместному интернету Азии 21 века. С все более увеличивающимся разрывом между прогрессивными и традиционалистическими вампирами, многие Гуй-дзин отвергают некоторые традиции, чтобы быстрее привести больше сторонников в свой лагерь. Первая перемена в этом стремлении – сокращение продолжительности Рё, которое прогрессисты именуют «слишком длинным и бесполезным без практики, которая единственно важна».

Рассказчики, которые хотят провести действительно иную Викторианскую историю, могут начать с персонажами в Рё, которые борются за то, чтобы показать себя верными, и изучают все, что могут до того, как обретут свободу Коа.

Коа: свобода и хаос

Свобода и ожидания, сопровождающие деятельной Гуй-дзин во время Коа в Викторианскую Эпоху, примерно такие же, как в 21 веке. Коа должно раскрыть и определить их личность при соблюдении подобающего поведения. И, все же, вековые традиции еще не мертвы, потому Предки и Мандарины ожидают уважения к смертным. Кроме того, они осуждают яркое применение сил. Естественно, от смертных тоже ожидается подобающее уважение.

Пройти Коа в Викторианскую Эпоху – уже приключение для рассказчиков, начинающих хронику с этого периода. Как определить свое место в обществе, которое меняется с каждым годом? Никто не знает, но многие Гуй-дзин не прочь выяснить. По крайней мере, присутствие иноземных вампиров немало привлекает Гуй-дзин на этой стадии развития, и хоть многие Дворы запрещают независимое общение с Кин-дзин, они сквозь пальцы смотрят на Гуй-дзин в Коа, которые желают «поиграть» со своими оппонентами.

Фактически, многие акции против Кин-дзин в эту эпоху – результат личной инициативы, а не конкретного приказа Дворов. В этом веке Гуй-дзин в Коа наслаждаются поддержкой, советами и спонсорством Дзин и Мандаринов, которые используют персонажей, чтобы их руками сделать то, чего они сами не могут. Они знают, что дворы в этот период изучения личности гораздо более мягки к Гуй-дзин. Персонажи в Коа могут получать подсказки, вроде «Кин-дзин – индуисты Калькутты встречаются завтрашней ночью. Интересно, что за нужда требует от них так поспешно собраться?»

Дхарма

Хоть кнут Укротителя Юных Дьяволов и приносит временное просветление, только Дхарма превращает дикого Чин-мей в хин. Дхарма – источник стабильности, покоя и вменяемости для Гуй-дзин. Без нее Гуй-дзин станет диким чудовищем в худшем случае и опасным мятежником в лучшем.

Тысячелетиями Гуй-дзин следовали своим Дхармам, зная, что идут проверенными путями к просветлению. Путь к Сотне Облаков мог занять сотни лет даже у самых целеустремленных, но никто не сомневался в том, что это священно и всецело стояще. Тем, кто сомневался в истинности заповедей Дхармы, достаточно было лишь немного времени провести в присутствии Бодхисаттвы, чтобы восстановить свою уверенность. Но с прибытием Западников и Кин-дзин основы веры в учение Сюэ оказались основательно потрясены.

Во время Викторианской Эпохи связь Гуй-дзин с Западом и Кин-дзин сравнительно слаба, просто потому, что Кин-дзин практически не представляют угрозы для Катаян – раздражение, скорее всего, но редко угрозу. Многие Гуй-дзин не обращают внимания на угрозу Запада для ряда культурных и социальных основ Востока. В конце концов, европейские знания и мышление десятилетиями проникают на Восток, толком не укореняясь.

И только когда Запад начинает неожиданно доминировать в регионе, правильно применяя свои знания и способности, многие Гуй-дзин теряют дар речи. Победа иностранцам достается практически без усилий, из-за чего многие Гуй-дзин теряют уверенность в себе. Действительно ли их учение лучше? Учения Великого Архата не смогли защитить Гуй-дзин или они просто идут к просветлению менее сильными путями? Может у Кин-дзин, с их превосходящей силой, есть разгадка секретов просветления?

В эту Эру члены каждой Дхармы сталкиваются с духовной неопределенностью. Если, как говорят некоторые пророки, Шестая Эпоха быстро приближается, то для Гуй-дзин еще важнее, чем раньше, следовать истинному пути.

Краткое уточнение

В Викторианскую Эру неопределенность и страх порождают одно из крупнейших внутренних неравенств в Дхармах. Прогрессивные или более корыстные члены Дхарм смотрят на запад либо в поисках возможностей, либо с любопытством. Как бы то ни было, возникает стремление повторять обычаи завоевателя хотя бы из подсознательного понимания того, что сила дает истину. И потому могущественные европейцы обязаны быть правыми (и эту идеологию перенимают японцы). Эти Гуй-дзин лучше всего показывают, какими путями пойдет Дхарма в наши ночи, а Рассказчики могут использовать примеры представителей Дхарм из основной книги **Вампиров Востока**, как образы персонажей.

В свою очередь, консервативные Гуй-дзин яростно отстаивают свои убеждения вплоть до отказа от преимуществ Запада просто потому, что жители Запада – варвары. Ничто не сравнится с достижениями и изысканной натурой азиатского общества – ничего! Рассказчики могут использовать примеры представителей Дхарм из книги Blood&Silk для создания строго следующих традициям Гуй-дзин, и чтобы подкрепить разницу философий между умеренными вампирами и хранящими традиции.

Рык Тигра-Дьявола

Тигры-Дьяволы, более чем иная ортодоксальная Дхарма, следят за знаками растущего влияния Йоми. Повелители Яма забросили данные Небом обязанности давным-давно, и теперь Небесные Демоны занимают брошенные ими посты. В свою очередь Повелители Яма стали падшими развратителями с опасно извращенными целями, что заставляет Тигров-Дьяволов следить за Срединным Царством и сдерживать зло, где это возможно.

В глазах Тигров-Дьяволов наплыв Западных идей и варваров – новый вид разложения. Гвейлоу – бескультурные дикари, лишенные уважения или понимания того, как общество действует правильно. А еще они алчны и ненасытно вытягивают богатства Азии. Они пренебрегают духовными вопросами и истинами геомантии. Хуже того, они несут с собой подлую религию, которая превозносит бедных и слабых, и которая требует от смертных смиряться в этом мире, чтобы обрести награду в ином. Западные идеи о равенстве и индивидуальности несут дисгармонию в города Тигров-Дьяволов.

Очевидно, что новый вид разложения уничтожает ткань культуры Азии. Так как все Тигры-Дьяволы знают, что разложение истекает из пасти Йоми, то большинству Ученых Черной Оси ясно, что один или несколько Повелителей Яма поддерживает силы Запада. Большинство согласно с тем, что поддержка эта скрытая, а Западники в своем невежестве не понимают, что являются пешками Ада. К сожалению, нехватка твёрдых доказательств разделяет Тигров-Дьяволов на множество исследовательских групп, работа которых иногда накладывается друг на друга и потому конфликтующих.

Тигры-Дьяволы тратят большую часть времени, стараясь обнаружить Повелителя Яма, который (которая) может стоят за Западом. Некоторые Мандарины уверены, что Повелителей Яма несколько, и каждый пытается манипулировать Западом против Гуй-дзин и других Повелителей. Потому большая часть Тигров-Дьяволов изучает захваченных смертных и Кин-дзин, пытая их ради знаний. Светила Дхармы уверены, что между Западниками и Йоми есть связь, но с каждой неудачной попыткой обнаружить требуемые доказательства их недовольство нарастает.

Некоторые Тигры-Дьяволы верят, что за вторжением стоят Тоу Му или Эмма-о. Терпеливость и коварная натура Эмма-о известны всем, а безграничная злоба Тоу Му

вполне подходит алчным Западным завоевателям. Обсуждения Тигров-Дьяволов от Ангкор Вата до Пекина обычно упоминают одного или другую, но все это остается лишь гипотезами. В попытке подкрепить свои предположения храбрые и опытные Небесные Демоны предпринимают опасные экспедиции в Какури или Ад Свежевания Заживо, чтобы собрать сведения, связывающие Йоми и гвейлоу.

Но более радикальные Тигры-Дьяволы выдвигают неприятную гипотезу – а может быть силу набирает ранее неизвестный Повелитель или Повелительница Яма? Многие в Царственном Лике Проницательных Дьяволов объявили эту гипотезу «маловероятной» и «негармоничной», но не готовы назвать ее полной ересью. Этого ограничения достаточно, чтобы большинство Тигров-Дьяволов не разглашали ее публично, но частные обсуждения и расследования идут.

Известная, как Непрерывный Поход Пламени и Лжи, теория основывается на буквальном прочтении Библии. Некоторые Ученые Черной Оси, обнаружившие постоянные упоминания Сатаны, предположили, что это Повелитель Яма Запада. Переименовав его в Цза-таня, они нарисовали в своем воображении обманщика, живущего в Аду огня и мучений. Некоторые ученые не могут представить себе Западного Повелителя Яма, и потому перерывают демонологические библиотеки в поисках загадочного Повелителя, который может быть похож на библейского Цза-таня. Другие отправляют опытных исследователей в Миры Инь, Ян и Йоми на поиски Ада Цза-таня.

Но не всем Тиграм-Дьяволам подходит читать книги или уходить из этого Мира для поиска ответов. Потому они похищают и безжалостно мучают Каинитов из Клубов Адского Пламени. Лишь в редких случаях Тигры-Дьяволы обнаруживают связи между членами клубов и известными Повелителями, после чего особенно просветленные Тигры-Дьяволы пожирают душу пешки Преисподней, чтобы узнать больше о Цза-тане. Но еще чаще допрашиваемые Каиниты удивляются буквальному прочтению Библии. Большинство Каинитов-христиан мало задумывается о Сатане, и потому идея того, что подобное адское создание может существовать на самом деле (или что Катаяны его ищут) потрясает духовно и фундаментально.

Возвышение и падение Микабоси?

Рассказчики, знакомые с современными лидерами Йоми, несомненно задумываются, почему Тигры-Дьяволы не преследуют Микабоси, как основного подозреваемого в возвышении Запада. Твердое положение Микабоси в 21 веке обеспечено быстрой адаптацией Западных технологий и артефактов 19 века. Разве Ученые Черной Оси этого не видят?

Если кратко, то да, видят – но поздно. До того, как Микабоси сменит тактику, все наблюдатели верят, что его поражение перед Эмма-о неизбежно. Это убеждение въелось так, что Гуй-дзин попросту игнорируют Микабоси, но так может и не быть.

У Рассказчиков, ведущих долгую хронику, Микабоси может стать великолепным противником. Как и Семья, Микабоси в начале 19 века слаб и уязвим, но с каждым годом обретает силу и влияние. К закату Викторианской Эры Микабоси занимает место в рядах сильнейших, и становится еще сильнее в следующем веке, пока не становится одним из наиболее вероятных кандидатов на титул Императора Демонов. Микабоси воплощает коренные изменения, несомые Западом, а в глазах консервативных персонажей – воплощает гибель их любимой культуры. Для прогрессивных персонажей он символ опасности принятия нового за счет отбрасывания старого.

В начале хроники у персонажей есть возможность сразиться с демонами и акума Микабоси до того, как он начнет использовать технологии. Знания о Микабоси сложно найти, но с ходом лет его подчиненные начинают напоминать кошмарную смесь духа и технологий, которая ожидается от них в 21 веке. Недавние победы Микабоси над Эмма-о тоже привлекают внимание ученых, которые потом консультируют персонажей, как лучшие специалисты по Микабоси и его махинациям. С ходом 20 века судьба персонажей и Микабоси связывается твердо и навсегда. Когда Микабоси заявляет свои претензии на трон Императора Демонов, именно персонажи возглавляют битву против него.

Так же возможно, что Микабоси до 21 века не доживет. Гуй-дзин, которые замечают быстрый набор им силы, могут еще в 19 веке предпринять против него шаги и пресечь. Может, Эмма-о предлагает персонажам уничтожить Микабоси. Рассказчики, предпочитающие высокие приключения, могут сделать из персонажей тех, кто Микабоси в конце концов казнит. Другие могут написать истории, в которых персонажи замедляют или срывают планы Микабоси, давая другим Повелителям Яма время накопить силы и раздавить выскочку.

Путь Блистательного Журавля

Для многих Гуй-дзин Блистательные Журавли – синоним традиций. Хранители Сияющего Льда взвалили на себя грехи Ван Сянь и Третьей Эпохи, потому что если бы не падение Ван Сянь, то Срединное Царство до сих пор бы наслаждалось Эрой Легенд, а не погрузилось в Эру Тьмы. Блистательные Журавли не намерены повторять ошибки прошлого, и Гуй-дзин не станут второй раз игнорировать законы Неба. Но так как по Срединному Царству распространяются Западники, то Журавли ищут свидетельства того, что Божественное Воплощение действительно желает таких перемен.

Дебаты Журавлей о необъяснимой мощи Запада делят Дхарму на два лагеря. Первая теория, называемая *Небо Дышит в Затылок*, гласит, что волна Западного колониализма указывает на стагнацию и неспособность общества выйти из апатии. Для тех, кто знает куда смотреть – знамения приближения Шестой Эпохи повсеместны, а вторжение Запада - самое явное и серьезное на данный момент предупреждение. Если общество смертных и Гуй-дзин не оздоровит себя, то, как предсказывают некоторые Хранители Сияющего Льда, Император Демонов может явиться еще до конца 19 века.

Хоть сторонники Неба, Дышащего в Затылок и согласны, что изменения необходимы, традиционная внутренняя рознь Журавлей вмешивается в возможные согласие и действия. Вдохновленные Храмом Деревни Трех Гор, некоторые ортодоксальные Журавли и Журавли секты Пустой Трон создают экспериментальные деревни, чтобы опробовать на них новые социальные идеи. Но большая часть этих экспериментов вводит изменения, согласующиеся с традиционными ценностями, вроде применения более строгой или свободной интерпретации конфуцианства, либо усиления позиций синто перед буддизмом. В некоторых редких случаях Журавли вносили изменения, чтобы внедрить Западное мышление и науки. Эти вестернизированные деревни часто получают поддержку Костяных Цветов, которые, в целом, заинтересованы в синтезе Западных и Восточных знаний.

Некоторые сторонники Неба, Дышащего в Затылок указывают на стагнацию в обществе Гуй-дзин, как на корень проблемы. Некоторые Хранители Сияющего Льда используют это как оправдание для Теневых Войн, которые они развязывают против Дворов, возглавляемых не-Журавлями. Члены Восьми Цветущих Лотосов призывают

ограничить все Теневые Войны и вернуться к созерцательному климату, лежащему в основании Четвертой Эпохи.

Даже среди сторонников Неба, Дышащего в Затылок склонность Журавлей к сектантству создает радикальную и настойчивую секту Собирателей Отвергнутых Лотосов. Они утверждают, что к текущим проблемам привело преследование представителей так называемых еретических Дхарм. Если теологи и философы Журавлей роются в одних и тех же древних свитках в поисках обрывков истины, то Собиратели предполагают, что ответ найтись у тех, кто заклеймён еретиками. К сожалению, Хранители Сияющего Льда быстро объявили Собирателей *Отвернувшимися*. Выжившие в последовавшей Полуночной Войне теперь действуют тайно, стараясь выйти на контакт с еретиками в надежде на то, что они знают, как уберечь Великое Колесо от поворота.

Критики Неба, Дышащего в Затылок иначе подходят к вопросу угрозы Запада. По их теории, известной как *Небо Откладывает Кисть*, Небо разгневалось. И Срединное Царство и Гуй-дзин сбились с верного и истинного пути, и если не искупят это, то Небо отвернется от них совсем.

Теологи Неба, Отложившего Кисть объясняют доминирование Запада примерно так же, как Тигры-Дьяволы. Небо отказывает в поддержке Срединному Царству потому, что оно все дальше уходит от Небесного идеала. Например, в Китае злоупотребление опиумом – одна из причин его гнева. По мере того, как Срединное Царство все дальше уходит от праведности, сквозь щели в Стене проскальзывает Йоми. Повелители Яма видят, какой эффект оказывает на Срединное Царство Запад, и поддерживают его своими черными силами. Но в отличие от войны с Йоми, чего хотят Тигры-Дьяволы, эти Журавли считают, что при возвращении благоволения Неба в Срединное Царство естественным путем вернется баланс. Ортодоксы из Хранителей Сияющего Льда и члены секты Дорога в Два Ли – самые ярые сторонники Неба, Отложившего Кисть.

Освободители Колеса

В этой эре среди Блистательных Журавлей зародилась опасная и тайная еретическая секта. Тысячелетиями Великое Колесо находилось в Четвертой Эпохе, Эре Прекрасного Увядания. Сейчас же лишь за две сотни лет Гуй-дзин стали свидетелями начала Пятой Эпохи и падения Срединного Царства в руки варваров-завоевателей Запада. Эта отчаянная ситуация отлично помогает появлению Освободителей Колеса[30]. Рассказчики могут использовать это апокалиптическое течение в обществе Гуй-дзин, чтобы создать сюжет истории – и даже хроники – вокруг борьбы с Освободителями. Искреннее желание Освободителей Колеса уничтожить мир делает их великолепными врагами для Семьи Гуй-дзин, котерии Каинитов или смешанной группировки Катаян и Каинитов.

Песня Тени

---

[30] Если кратко, эта секта считает, что земли за пределами Срединного Царства сплошь лишние. И своим существованием утяжеляют мир, который, в свою очередь, тянет Колесо в темные Эпохи. И если в лишних землях всякую живую душу истребить, то они рассеются и останется лишь Срединное Царство, а мир полегчает и будут лишь светлые Эпохи.

Из глубин Черного Металлического Яйца Костяные Цветы собирают свои знания и опекают призраков своих семей. В отличие от других ортодоксальных Дхарм, Тихие Песни стремятся познать все секреты Неба и Земли. Ци'н Ши, пользующиеся Холодным Разумом чтобы уберечь себя от порчи, даже собирают и каталогизируют знания Преисподен.

Появление и доминирование Запада разжигает значительный интерес во многих Костяных Цветках. Хоть некоторые Тихие Песни изучают обыденные знания Запада, основная их часть интересуется Кин-дзин. Неутолимая жажда сверхъестественных знаний ведет к бесчисленным вопросам о физиологии Каинитов, крови, Тауматургии, истории, мифах и, особенно, некромантии, хотя многие Костяные Цветы обнаруживают, что эти знания сложно добыть. Основное большинство Кин-дзин – с Запада и защищены разного рода соглашениями об экстерриториальности. Похищение Кин-дзин часто дает другим Кин-дзин повод захватывать больше богатств и влияния под маской ответных мер смертных колониалистов. Но это не означает, что подобного не происходит. Костяные Цветы знают, что Тигры-Дьяволы не боятся похищать и пытать Кин-дзин, но сами они не желают идти на такой риск (особенно если он порождает последствия).

Вместо этого Тихие Песни предпочитают тайные способы сбора информации, вроде присутствия на пытках Тиграми-Дьяволами Кин-дзин. Но это лишь один способ – из многих. Обычное игнорирование Каинитами Миров Инь делает шпионаж за ними с помощью призраков несложным, но бессистемным методом получения информации. В других случаях во Дворах, где доминируют Костяные Цветы, готовят Семьи дипломатов и пытаются добыть нужные данные на тщательно контролируемых тайных переговорах.

Костяные Цветы, находящиеся в Костяной Библиотеке и других хранилищах знаний, закапываются в них в поисках древних свитков, где время от времени могут упоминаться Кин-дзин. Большая их часть упоминает Каинитов лишь случайно, но целеустремленный и из них сможет добыть информацию. Наиболее информативны свитки, полученные от бывших Дворов Черной Черепахи и Белого Тигра, а также из архивов смертных династии Юань. Но престиж, который сопровождает добычу ценной информации, становится поводом для Теневых Воин многих враждующих Семей, которые утверждают, что знания были похищены у них.

Со временем Костяные Цветы вырабатывают о Каинитах нелестное мнение. Неспособные поглощать Ци иначе, чем из крови, а также незнакомые с Мирами Духов и Гобеленом, Кин-дзин по своему духовному развитию находятся на уровне хин. Но это мнение не сформируется до конца 19 века и станет важным фактором будущих ошибок в Большом Прыжке.

Костяные Цветы пришли бы к этому взгляду раньше, если бы не открытие, что некоторые Каиниты следуют «Путями Просветления». Узнав о них преимущественно от пойманных шабашитов, вся Дхарма приходит к мнению, что это могут быть Западные Дхармы. Шпионы Костяных Цветов быстро проникают в общество Кин-дзин в поисках тех, кто следует Путям. Когда они находят таких, то прикладывают все усилия, чтобы похитить их для изучения. Судьба их невообразимо ужасна, так как Инь-ориентированные Гуй-дзин вытягивают из них все секреты, что могут.

Со временем Костяные Цветы приходят к выводу, что Каиниты, следующие путям Просветления – названные Дхармами Неизведанного Горизонта – имеют возможность достигнуть Сотни Облаков. Само мнение, что могут существовать «Западные Дхармы» порождает среди Костяных Цветов целую бурю. Сюэ однажды путешествовал на запад?

Связаны ли Дхармы Неизведанного Горизонта с Цао-латом? Старше ли они известных учений Великого Архата? Тигры-Дьяволы или Блистательные Журавли, которые слышат о таких теологических проблемах, почти автоматически отвергают их, но Холодный Разум позволяет Костяным Цветам без каких-либо проблем обсуждать практически еретические темы.

Мнение о действенности Дхарм Неизведанного Горизонта колеблется, когда Костяные Цветы не могут найти ни одного духовно развитого Кин-дзин. Многие Семьи Костяных Цветов целенаправленно сражаются с могущественными Кин-дзин, чтобы узнать, что или кого они могут почувствовать, но все они сообщают об отсутствии ауры, сопровождающей просветленных Гуй-дзин. Со временем Костяные Цветы решают, что Пути Просветления меньше способствуют просветлению, а некоторые ученые Тихих Песен рассуждают о том, чтобы поставить их на уровень еретических Дхарм – и даже ниже. Как только Дхармы Неизведанного Горизонта дискредитируются, Кин-дзин быстро приравниваются к хин, и эта практика распространяются среди всех Гуй-дзин.

В отличие от коллег, занимающихся Кин-дзин, Костяные Цветы, собирающие знания смертных Запада, показывают себя быстрыми и эффективными. Даже до начала Викторианской Эры библиотеки Тихих Песен считались лучшими собраниями Западных знаний. Эти коллекции – результат сбора буквально по книге в течение веков. Неожиданное проникновение Запада в Срединное Царство приводит к появлению огромных потоков информации, но Костяные Цветы к этому хорошо готовы. Быстрее всего знания впитывают молодые члены Дхармы, желающие сделать себе имя. Они находятся в авангарде тех, кто готов смешивать Восточные традиции с Западными знаниями, но иногда фанатичное оправдание некоторых Западных идей приводит не одного Костяного Цветка на грань объявления акума.

Свитки Цао-лата

В начале 19 века, когда книжники Костяных Цветов закапываются в библиотеки в поисках знаний о Кин-дзин, один молодой Цветок-ученик делает сногсшибающее открытие. Подметая вестибюль Неприступного Хранилища, он обнаруживает приоткрытую дверь из цельного куска нефрита. Неспособный сдержать любопытство, Цветок заглядывает внутрь и видит выемки в стенах, содержащие свитки с древними секретами Гуй-дзин. Возле подставки для чтения стоит одна-единственная горящая лампа. Привлеченный единственным источником света, Цветок заглядывает в развернутый на подставке свиток. Текст написан на смеси древнего китайского языка и странных знаков. Просмотрев видимую часть свитка, ученик содрогается от страха и восхищения. Хоть он не может прочесть неизвестные символы, написанное на китайском передает диалог между Великим Архатом и автором, который жалуется на сложности освоения Слезы Дракона. Свиток написан Цао-латом до его изгнания на Запад.

Рассказчики, желающие использовать Цао-лата и его связи с Востоком, могут использовать эти свитки, как зацепки для истории. Свиток в Библиотеке Кости – один из нескольких, местонахождение которых неизвестно. Семья Гуй-дзин может искать эти свитки или преследовать ученика, который похитил один из хранилища в приступе слабости. Возможно, в свитках хранятся забытые секреты, представляющие интерес для Кин-дзин. Для котерии Каинитов одного лишь слуха о затерянных записях Саулота будет достаточно, чтобы проявить немалую активность. Тремеры, в частности, станут героями Клана, если сумеют добыть хотя бы один свиток. Возможно, о местонахождении одного или нескольких свитков знают У Цао – а может, они сами их ищут?

Путь Тысячи Шепотов

Деревья без Корней – самые загадочные и редкие из Гуй-дзин. Вместо того, чтобы концентрироваться на одном аспекте Второго Дыхания, они стремятся познать все, чтобы обрести просветление. Для Многоножек дилемма Запада тесно связана с основой их Дхармы – техникой Разбитой Маски. Просветление к Пустым Тростникам не придет, пока они не поменяют множество ликов. Важный аспект Разбитой Маски заключается в том, что Гуй-дзин не может раз за разом носить один и тот же лик. Для Бегающих Обезьян это не проблема, но у Мандаринов выбора меньше. Так было до появления варваров.

Независимо от того, первую свою маску носит Многоножка или сотую, мнение о принятии Западных обликов Дхарму разделяет. До сего момента не было известно, чтобы кто-то из Тростников надевал маску европейца или североамериканца. Среди Пустых Тростников превалирует мнение, что варвары ниже их, и надеть Западную маску – все равно, что принять лик животного. Но успех и энергия, с которыми иностранцы захватывают Азию, заставляют многих Многоножек пересмотреть привычные взгляды.

Сама идея ношения Западной маски отвращает и оскорбляет традиционалистов. Иноземцы развращены и порочны. Фактически, с тем же успехом можно надеть маску Йоми, так как Западники – определенно акума, несущие Шестую Эпоху. Многоножки-фанатики, поддерживающие эту идею, шпионят за своими собратьями и тихо убивают тех Тростников, что надевают Западные маски (чтобы защитить Срединное Царство и репутацию Дхармы, конечно). Но несмотря на их громогласные заявления, традиционалисты в меньшинстве.

Большинство Шепотов находят Запад интересным, так как до его прихода общества Срединного Царства были достаточно замкнутыми. Соответственно, у большей части Многоножек был достаточно узкий кругозор, из-за чего сложность и экзотика Западной культуры оказываются необоримыми. В результате, множество Многоножек – включая непропорциональное число Дзин и Мандаринов – быстро начинают создавать и носить Западные маски.

Но несмотря на принятие Западных личностей, большая часть Многоножек очень осторожна с иностранцами. Немногие Тростники отвергают опасность, которую Запад несет Срединному Царству, а большая часть провидцев считает, что война с Западным Полушарием неизбежна. Тем не менее, Многоножки – не те, кто изучают проблему издалека. Они надевают Западные маски, изучают опасности и готовятся к ним. Это приводит к ряду удивительных ситуаций, когда другие Гуй-дзин неожиданно обнаруживают, что особенно умелый или неуловимый вампир Запада на самом деле – Мудрая Многоножка в маске.

Многоножка пересекает море на спине карпа

Для некоторых непоседливых Многоножек одной или двух Западных масок недостаточно. В ряде случаев эти эксцентрики – Мандарины и даже Предки, которые считают, что Путь Тысячи Шепотов может на самом деле вести на Запад. Тех, кто разделяет этот взгляд, часто настигают благоприятные случаи, пока они носят Западные маски.

Эти странствующие Многоножки, известные, как Странные Любители Перевернутых Масок, скрываются среди масс азиатов, эмигрирующих в США и Европу. Перевернутым Маскам не сложно интегрироваться в новых городах, при том, что многие

из них избегают этнических районов и гетто в пользу Западных домов и семей. На Родине остальная Дхарма часто называет многих Перевернутых Масок акума.

В результате такого небольшого расселения несколько «спящих агентов» Гуй-дзин могут до сих пор обитать в городах Европы и Америки. Некоторые до сих пор носят те же маски, с которыми приехали, а другие – уже меняют третью или четвертую. Возможно даже то, что некоторые эти Многоножки будут иметь влияние в кругах Каинитов, с невероятным талантом выдавая себя за вампиров Запада.

Танец Бьющегося Дракона

Бьющиеся Драконы более, чем члены других Дхарм, чувствительны к изменениям в Срединном Царстве. Исследование майи связывает их с культурой смертных, так как секреты просветления сокрыты в окружающем мире и духах. Сложность майи иногда скрывает просветление, потому большинство Драконов скатываются к излишествам, чтобы избежать потери возможностей. Таким образом, мнение об иноземцах разнится, но все Драконы соглашаются, что, по крайней мере, открываются новые возможности.

Согласно большинству историков Гуй-дзин, первое появление в Азии исследователей с запада положило начало Пятой Эпохе. Как и другие Ван Гуй, Бьющиеся Драконы чувствовали, как в их душах поворачивается Великое Колесо. Но по мере того, как менялось Срединное Царство, менялись и Драконы, которые чувствовали особенности новой Эпохи куда острее, чем все прочие. Майя менялась бесчисленными способами, и не один Бодхисаттва Драконов испытал тогда момент ослепления. Стена на пути в Миры Ян стала прочнее, а старые союзники оттуда изменились. Со временем Бьющиеся Драконы приспособились, но учителям Дхармы стало понятно, что для большинства Дхармический прогресс значительно замедлился.

Поначалу Бьющиеся Драконы твердо сопротивлялись неожиданному наплыву иноземцев в Срединное Царство. Практически как у Тигров-Дьяволов, реакция большинства Драконов на этих иноземцев (сверхъестественных и нет), была проста – немедленное уничтожение, если возможно. Они приравняли смертных к варварам, а Кин-дзин – к Чин-мей. Если Тигры-Дьяволы убивали Каинитов из религиозных соображений, то Бьющиеся Драконы просто считали своим Дхармическим долгом освободить Срединное Царство от умирающих вещей.

Мышление буквально всех Драконов кардинально изменяется вскоре после начала 19 века. В медитации, известной как *Откровение Приливов*, Бодхисаттва Смеющаяся Радуга предполагает, что ответ на ограничения Пятой Эпохи может лежать в Западе и его народах. Все нынешние сложности в Дхармическом развитии происходят из предыдущего игнорирования и пренебрежения Западом. Майя значительно изменилась, но ни один Дракон не обеспокоился изучить ее новые элементы. Если Драконы изучат и поглотят новые идеи и создания Запада, то путь к Тысяче Облаков лишится ряда новых петель и препятствий.

Откровения широко расходятся по Бьющимся Драконам всех регионов. Некоторые не принимают идеи того, что Запад может дать какие-то новые духовные уроки – особенно с этим не согласны члены секты Кровавого Цветка Страсти. Но большинство Драконов принимают *Откровения* и меняют свое отношение к Западникам, изучая и общаясь с ними так же, как до того тысячелетиями общались со Срединным Царством. Новые взгляды не спасают Западников от той печальной судьбы, что уготована

большинству смертных, раздражающих Бьющихся Драконов, но их отношение меняется – от цели убийства до интересной игрушки.

Некоторые Бьющиеся Драконы открывают, что их общение с Западниками ведет к благоприятным случаям. Эти открытия побуждают объявлять территории, занятые теми или иными жителями Запада территорией той или иной Семьи, так как ни один Дракон не желает упустить духовных открытий, которые может дать определенный смертный или Каинит. В городах, где активно сопротивляются влиянию Запада, Бьющиеся Драконы оказываются втянуты в Теневые Войны, защищая интересующих их, но еще не изученных, иностранцев. Часто в них оказываются втянуты члены секты Десять Сезонов, которые слишком тесно связали свои сады с иноземцами.

Но несмотря на первые успехи Драконов, общающихся с иностранцами, становится ясно, что духовное развитие, обещанное *Откровениями Приливов*, не проявляется. Некоторые активнейшие сторонники *Откровений* изгоняются или Смотрят в Око Неба, чтобы искупить свой позор.

Волны и скалы

Веками до Викторианской Эры жизни Азии была равномерной. Жизнь большинства в 1840 лишь немного отличается от жизни их предков в 1440 – то есть, пока колониализм и вторжения Запада не потрясли каждую грань общества. Эффекты этих перемен сильнее всего бьют по Гуй-дзин, так как их общество строится на тысячелетних принципах. Кроме того, это первый раз, когда смертные так значительно влияют на Ван Гуй. Прогресс атакует сами основы древних обычаев… которые Гуй-дзин считают священными, незыблемыми и тому подобное.

Новые Гуй-дзин, обретшие Второе Дыхание в Викторианскую Эру, чувствуют открывающийся разрыв между Ван Гуй и миром смертных куда острее, чем старые вампиры. Также, они видят различия между оставленным ими обществом смертных и принявшим их обществом немертвых. Но перемены еще не настолько сильны, чтобы давать молодежи преимущество перед старейшинами. А давление и разногласия в обществе Гуй-дзин отражают те, что обрушиваются на смертных.

Разница в том, что смертные куда гибче Гуй-дзин, и могут позволить себе больше источников вдохновения и идей. Дхармы, с их мистической основой и духовными целями, делают Гуй-дзин уязвимыми перед переменами, влияющими на древние взгляды, из которых черпается их образ. Потому перемены, несомые Западом, влияют на саму суть того, что значит быть Гуй-дзин.

Важно, чтобы Рассказчики всегда напоминали игрокам об этом напряжении, чтобы те не вели себя, как янки из Коннектикута при дворе короля Артура. Заставляя игроков принимать во внимание важные вопросы, поднятые колониализмом, Рассказчики помогают создавать персонажей с помощью самой природы конфликтов, порожденных столкновением Азии с Викторианской Эрой. Хоть они могут повлиять не на всех, Рассказчикам не стоит позволять персонажам избегать тяжелого касания Запада без последствий. Девятнадцатый век настолько тяжел, что воспоминания о нем даже сейчас влияют на этот регион – больше ста лет спустя. Как может персонаж, существовавший в те времена, быть не затронутым?

Вера и религия

Великие религии Востока… Индуизм, буддизм, ислам, синто, даосизм и конфуцианство колеблются под давлением Викторианской Эры – но ситуация там двояка. С одной стороны, прогресс и колониализм подрывают социальные, политические и теологические основы прошлых веков, заставляя религии переопределять себя в новом веке, который их ждать не собирается. С другой стороны, многие смертные ищут успокоения в религии, чтобы оградить себя от тех самых сил, то каждый день уничтожают то, что для них дорого и известно. В те времена многие религии претерпевают расколы между реформаторами и консерваторами, что усугубляют многочисленные движения сопротивления, которые прикрываются религиозным фундаментализмом, чтобы обрести поддержку против могущественных и непрощающих колониальных властей.

Следом за Западными властями прибывают и христианские миссионеры. В Викторианскую Эру местные власти христианам не мешают – те помогают держать аборигенов под контролем и пассивными. Более того, многие колониальные режимы способствуют миссионерской деятельности (для местного стать христианином означает получить многие социальные, экономические и политические преимущества). Христианство подрывает практически каждую общественную традицию в большинстве культур Азии, а миссионеры идут на все, чтобы ослабить местные религии. К сожалению, хоть нападения на «проклятых миссионеров» и приводят к немедленной агрессивной реакции колониального режима, происходят они регулярно.

Для существ, чья причина существования вращается вокруг веры, а поступки следуют религиозному взгляду на мир, весь этот беспорядок очень неприятен. Хоть Мандарины и могут обращать мало внимания на заботы смертных, вряд ли молодые Гуй-дзин будут настолько же пресыщенными. Они еще не забыли, что такое – быть смертными, и они не забыли беды мира, который оставили позади. Итак, как персонаж, обретший Второе Дыхание, видит свое существование? Он прогрессист, который обнаруживает, что отброшенные им при жизни догмы преследуют его и после смерти? Или он консерватор, который находит основы в старых обычаях? Как Гуй-дзин – христианин увязывает свое новое существование со своей верой? Это, конечно, крайности, но ни один персонаж не может игнорировать заботы, влияющие на саму суть его существования.

Технологии и традиции

Веками большинство азиатов шло по следам своих предшественников. Ход культурных и политических перемен был медленным, измерялся десятилетиями и лишь изредка был катастрофическим, а не эволюционным. Одной причиной того был врожденный консерватизм, а другой – недостаток технологий. Прогресс в Европе был медленным, но заметным при Ренессансе, но в Азии ритм и природа жизни менялись мало. Колониализм становится катастрофическим *и* эволюционным ударом, который потрясает века традиций и делает их ненужными, незаконными или выставляя их мошенничеством развращенных и самодовольных элит.

Ураганный ход этих перемен и то, что колониальные власти используют их исключительно для извлечения прибыли, делают Викторианскую Эру периодом великих беспорядков. Это период лихорадочных изменений, даже для европейцев – и они, до какой-то степени, к ним готовы. В Азии же кажется, что каждый год предъявляется новый инструмент, укрепляющий превосходство и доминирование Европы. А все более привычные традиции становятся ненужными (кастовая система и феодализм, например), так как колониальная система их игнорирует, выкорчевывает или выворачивает так, чтобы

они служили подавлению и экономической эксплуатации (местные правители, например, становятся лишь марионетками колониальных властей).

Молодые Гуй-дзин, или хотя бы знакомые с технологиями и колониальными организациями, чрезвычайно нужны Дворам. Но это обоюдоострый меч, так как для некоторых Гуй-дзин знания о Западе означают разрыв со старыми традициями и объявление их примитивными суевериями, сдерживающими Азию. Такое отношение вряд ли поднимает ученика в глазах Предка или Мандаринов. И наоборот, недавно восставшие, но традиционно мыслящие Гуй-дзин могут быть на хорошем счету, но при общении с обществом смертных у них будут проблемы.

Дворы должны адаптироваться к новым технологиям, но они не хотят отказываться от своих традиций. И это лишь малый образ того, что разворачивается по всей Азии. Игроки должны решать, за что стоят их персонажи – прогресс, традиции или средний путь, который позволит адаптировать современные технологии к социальным устоям древних культур, которые они почитают до сих пор. Но какой бы выбор они ни сделали, враги и союзники во Дворах у них появятся. Что бы они ни предпочли, кто-то с ними не согласится – и горячо.

География и политика

Доколониальные границы государств Азии были гибкими, не определенными и малозначащими для крестьян. Конечно, те или иные цари и императоры захватывали земли, но для простолюдина важнее всего был их деревенский голова или местный феодал. Но колониальная власть обрывает эти древние связи или, что еще хуже, создает новые между людьми, которые ненавидят друг друга поколениями. Неожиданно вполне обычные путешествия становятся опасными и незаконными из-за коррумпированных таможенников, агрессивных пограничников, а также буйствующих армий и флотов, которым плевать на границы. Во многих колониальных государствах местным нельзя перемещаться без подорожных и разрешений от местных чиновников.

Потому важно, чтобы игроки решили, где их персонажи родились, жили, умерли и обрели Второе Дыхание. Персонажи могут обнаружить себя отрезанными от родного дома, оказаться нелегалами в городах, где они умерли, либо, как в случае с китайцами и индийцами, жить там как зарегистрированные иностранцы. Это может дать персонажам потенциальные проблемы с законом, а также эмоциональные и духовные осложнения, если их Дхармический путь требует возвращения в земли предков.

При создании персонажей Рассказчикам нужно принимать во внимание войны и агрессивную политику Викторианской Эры. Хоть и логично то, что сильное влияние оказывают войны, Рассказчикам не стоит забывать и о повседневной жестокости колониальных режимов. Это особенно важно, если персонаж был политически активен. Если так, то мнение о нем тайной полиции тоже стоит учитывать. В конце концов, если власти не знают, что персонаж умер, то они могут стремиться арестовать его. Хуже, если им известно об его смерти, и потому интересно, почему он вдруг активен.

Политическая жестокость может повлиять и на семью персонажа – убитый отец, изнасилованная сестра, умершие от голода родичи… какой бы ни была ситуация, вряд ли большинство персонажей окажется не затронутым подавляющим обществом, в котором они живут. Даже местных коллаборантов затрагивает их предательство, причем гораздо сильнее тех, кто страдает. Люди так или иначе о них узнают, а полиция доверять полностью не будет.

Раса и идентичность

Сама концепция расы порождена Викторианской Эрой. В доколониальной Азии этот термин людям не был известен, потому и не использовался для обозначения кого-либо. Даже в Китае, который представляет собой лоскутное одеяло этнических и расовых групп, это было маловажно в сравнении с политикой, богатством, социальным статусом и религией региона. То же было и в остальной Азии. Люди могли опознавать кого-то, пришедшего из иного региона, но они не испытывали к нему какой-либо вражды, если тот не был из враждебного клана или племени. Колониализм и медленное развитие национального самосознания изменяют все.

Игрокам нужно определить принадлежность персонажа к этнической группе, но избегать использования общего названия национальности (но, если Рассказчик не намеревается использовать этот момент в будущем). Даже в такой стране, как Япония, люди предпочитают связывать себя с конкретными регионами, а не нацией в целом, которая в их повседневной жизни не значит ничего. То же верно для расы – принадлежность персонажа будет определять многое, но лишь «цивилизованные» европейцы будут использовать ее для дискриминации.

Но с ходом Викторианской Эры ранняя социальная дискриминация и концепция расы будут идти рука об руку с подавлением целых сегментов населения. Так, люди будут презирать далитов не только из-за их касты, но и темного цвета их кожи. То же относится к китайцам в Юго-восточной Азии и японскому отношению ко всем остальным народам Азии. Со временем, благодаря европейцам, вся Азия будет страдать от расизма.

Для игроков, расизм может затронуть развитие персонажа многими способами. Может, их смертные родичи – цели для общинной жестокости благодаря их «расе», или люди идентифицируют их этническую группу, как прислужников колониальных властей. И, опять, если персонажи умерли после 1860, то могут обнаружить, что после смерти концепция расы порождает после смерти целый ряд новых проблем. Как они будут вести себя с Мандарином-уйгуром, если они, маньчжуры, привыкли уйгуров презирать? А что насчет Пенангаллан из дикого племени, которые презирают их за то, что они арабы или китайцы? Персонажи не смогут избегать этого вопроса, если Рассказчик не будет игнорировать его с самого начала. В других обстоятельствах, не важно, какую этническую группу выберет для своего персонажа игрок – насилие и хаос, присущие Викторианской Эре, заставят персонажей страдать из-за этого.

Маленький черновик

К сожалению, Азия слишком велика, чтобы приводить список всех этнических групп, из которых игроки и Рассказчик могут черпать вдохновение. На одних только Филиппинах их больше сотни – хоть и различаются, в основном, языками. Но приведённые ниже группы позволят, наверное, игрокам выбрать основу для старта.

Акха (Китай, Индокитай, северный Сиам): Акха – тибетского происхождения и крайне суеверны. Их религия, включающая поклонение духам, указывает, как предпринимать каждое действие.

Бодо (Ассам/Индия): племя, живущее на севере Бирмы, в Ассаме под контролем Британской Индии.

Хмонги (Китай, Индокитай, Сиам): убежденные анимисты, обитающие в горах. Очень немногие - христиане и буддисты. Некоторые растят и продают опиумный мак.

Игороты (Филиппины): Полуоседлое племя, умеющее ковать металлы. Они воинственны, останавливая все попытки Испании покорить их, а также сопротивляются обращению в христианство.

Качины (Бирма): анимисты тибетско-бирманского происхождения, мигрировавшие в Бирму из Китая.

Карены (Бирма): преимущественно анимистское племя с некоторым числом буддистов и христиан.

Лаху (Китай, Бирма, северный Сиам): анимисты, которые верят в главный дух, управляющего прочими. Отличные охотники и трапперы.

Лава (Сиам): оседлое племя со сложной системой ротации посадок сельскохозяйственных растений. Большинство – анимисты, но есть и буддисты. Предположительно, микронезийского происхождения.

Лису (Бирма, северный Сиам): красивый, но высокомерный народ. Верят в Миры Духов. Хорошо адаптируются к переменам.

Моро (Филиппины): различные племена, практикующие ислам (могут включать арабов), которые борются с проникновением христианских миссионеров в регион.

Малаккцы (Голландская Ост-Индия): происходят с острова Амбон, поддерживают твердые контакты с китайцами. Есть множество смешанных браков.

Негритосы (Филиппины): племена смешанного происхождения – из аборигенов и завезенных рабов (привезенных туда мусульманами Моро). Преимущественно кочевники.

Яо (Китай, Индокитай, Сиам): единственное племя холмов, обладающее письменностью. Следуют средневековому китайскому даосизму. Некоторые растят опиумный мак, большинство – дружелюбны и открыты для торговли.

Замбоанга (Филиппины): торговый порт южных Филиппин служит еще и портом для пиратов. Замбоанга не столько этническая группа, сколько местные филиппинские пираты. То же касается пиратов Сулу с острова Сулу и Висайских островов.

Создание персонажа

Введение

Процесс создания персонажа для **Заката Империй** лишь немного отличается от того же процесса в **Вампирах Востока.** Подобно созданию Каинита для **Викторианской Эпохи: Вампир**, весь вопрос в подходе. Некоторые Способности недоступны, а другие можно взять по большей стоимости или с хорошим объяснением, как или почему ваш персонаж их освоил. Эти изменения сделаны целенаправленно, чтобы сохранить сходство **Викторианской Эпохи: Вампир** и **Вампиров Востока.** Естественно, если Рассказчик предпочтет изменить что-то, представленное здесь, или внести свои правила, то он имеет на это полное право. Но помните, что Закат Империй – это не столько давящие правила,

сколько дух Азии Викторианской Эры и проблемы, стоящие перед тем, кто играет одним из Десяти Тысяч Демонов.

Первый шаг: концепция персонажа

Самое сложное в создании персонажа для **Заката Империй** лежит в первых шагах. Как было упомянуто раньше, хоть цифры и не изменились, суть персонажа радикально отличается от хроник современных **Вампиров Востока** из-за экзотического социального окружения и временного периода. Суть – в ответе на вопросы каждого шага создания персонажа. Игроки должны обсудить с Рассказчиком, как они видят Азию 19 века, а также уровень достоверности хроники. Чем более аутентичную хронику проводит Рассказчик, тем больше трудов требуется от игрока по созданию персонажа, вписывающегося в канву истории.

Кем вы были до того, как умерли?

Это сама суть персонажа, особенно в Викторианскую Эру, так как даже после обретения Второго Дыхания смертная жизнь вашего персонажа будет полна угнетения – по социальным, этническим или религиозным признакам. Если иного не требует Рассказчик, то идентичность персонажа не ограничивается ничем. Миграция – главная движущая сила 19 века, которая позволяет выбрать любую этническую группу, кроме обитающих в совсем уж изолированных местах.

В Азии существуют все великие религии, позволяющие персонажу занимать любое социальное положение – от султана до нищего. Количество деталей, которые должны предоставить игроки, зависит от требований Рассказчика. В некоторых играх достаточно будет назвать себя китайцем, а в других могут потребовать указать подгруппу, к которой принадлежит персонаж – хакка или кантонец, например. Перед тем, как заканчивать концепцию, убедитесь вместе с Рассказчиком, что уровень ее детализации именно таков, какой требуется для хроники.

Наверное, самым важным элементом концепции персонажа будет определение его социального положения и уровня образования. В какой-то степени с этим соприкасается социальный статус – чем вы богаче, тем лучше образованны. Но в прогрессивном обществе главным вопросом будет, насколько это образование Западное. Смертный аристократ мог получить прекрасное классическое конфуцианское образование, но к колониальному миру он будет готов меньше, чем бедняк, ходивший в школу при христианской миссии. Помните, традиционная Азия в беспорядке, и потому возможно, что дворянин станет нищим, а бедняк вырастет в преуспевающего купца – всего лишь за 10 лет. Ваш персонаж победитель в этой игре шанса и сообразительности, или лишь жертва?

Это приводит к последнему главному вопросу. Ваш персонаж сопротивлялся или сотрудничал с колониальным режимом, будучи смертным? В Азии 19 века хаты с краю нет, за исключением совсем уж медвежьих углов. Но ни один из этих вариантов не требует крайностей. Может, ваш персонаж сопротивлялся режиму тем, что продавал гайдзинам по завышенным ценам, или он сотрудничал с гайдзинами, служа посредником между ними и другими купцами. Персонажу не обязательно сидеть в лесу с ружьем или быть винтиком в чиновничестве колониального режима, чтобы определиться со стороной.

Ответы на эти вопросы вкупе с определением возможностей к образованию определят знакомство персонажа с ловушками Запада и какими навыками он обладает

после обретения Второго Дыхания. Чем менее Вестернизирован персонаж, тем меньше шансов, что у него будут современные Способности (смотрите ниже), и, по воле Рассказчика, тем сложнее ему будет осваивать эти навыки после смерти.

А теперь, когда вы умерли?

Игрокам стоит точно определиться с Дхармой персонажа перед тем, как описывать детали не-жизни. Не ограничивайте себя традиционными предубеждениями, потому что идет период перемен и увеличения точек зрения. Важно понять то, что Второе Дыхание персонажа зависит от того, как он жил не меньше, чем от того, как и почему он умер. Это, вероятно, даст персонажу немало противоречий, которые приведут к шансам на хороший отыгрыш (а у Рассказчика появятся зацепки). Например, строгий и рассудительный школьный учитель, обученный по Западным стандартам, который умер и стал Бьющимся Драконом, потому что подавлял тайные желания, которые для смертного несут проблемы. Чтобы лучше отобразить эту дихотомию, игрок должен определить уровень конфликта при выборе Дхармы, Натуры и Маски, а также выбирая Атрибуты и Способности. Консервативным школьным учителем интереснее играть, если он Тигр-Дьявол или Бьющийся Дракон, и потому Пытки или Соблазнение ему непривычны. Не бойтесь противоречий. Конфликт элементов – это суть **Заката Империй**, и если концепция, личность, Дхарма и Способности персонажа компенсируют друг друга или диссонируют, то это дает игрокам больше возможностей развития интересного персонажа.

Кто вы на самом деле?

Все стандартные архетипы личности **Вампиров: Маскарад** доступны и для **Заката Империй**. И хотя большинство можно брать, как есть, то некоторые надо уточнять. Архетипы из **Викторианской Эпохи: Вампир** брать не стоит – они тесно переплетены с Европой, и не сочетаются с Азией.

В вопросе имеющихся архетипов, стоит помнить, что азиатский взгляд на них может отличаться от западного (что само по себе обобщение, так как единого «азиатского» взгляда не существовало никогда). Например, если Запад видит, как недостаток Традиционалиста, то для традиционно мыслящих культур Азии недостатком будет уже Мечтатель, как некто, стремящийся разрушить гармонию традиционной жизни. Мудрый ли он старейшина или упрямый старик – разница лежит в глазах смотрящего. В **Закате Империй** стоит помнить, что смотрящие – это немертвые потомки тысячелетних культур (взгляды которых остаются такими же, как представлено в книге **Blood&Silk**). Естественно, отразить это сложно, но дает множество уникальных возможностей для отыгрыша. Рассказчики и игроки, старающиеся создать как можно более аутентичный «азиатский» отыгрыш должны воспринимать архетипы в свете окружающего персонажей мира.

Какого вы Пути и баланса?

Вампиры Востока вносят две уникальные азиатские идеи в создание и развитие персонажа – баланс и Путь. В **Закате Империй** эти идеи не меняются, но Рассказчик, стремящийся к аутентичности игры, может показать игрокам важность этого выбора, который более важен, чем в современных сценариях. В конце концов, некоторые азиаты – да и европейцы – Викторианской Эры продолжают верить и практиковать астрологию, традиционную магию и другие похожие мистические практики с безоговорочной уверенностью. Для Мандарина вполне нормально быть уверенным в том, что Бьющийся Дракон на Южном Пути и сбалансированный в сторону Ян не подходит для переговоров с

хранителями Темного Королевства Нефрита, несмотря на его другие качества. Прошлый опыт и навыки для традиционных Ван Гуй – лишь наносное. Поощрение таких концептуальных элементов – один из простых способов показать и укрепить чуждую натуру древних обществ Азии, а также поощрить игроков отбросить Западные предубеждения.

Шаг второй: Атрибуты

Здесь все идентично **Вампирам: Маскарад**. С учетом обычно плохого здоровья многих азиатов в колониальные времена, Рассказчики могут пожелать ограничить персонажей худородного происхождения не более, чем тремя точками в любом Физическом Атрибуте, если игроки не пожелают потратить дополнительные очки на их развитие. Игроки, больше заинтересованные в кубиках, чем в роли, могут легко обойти эти ограничения, но для хороших игроков эти ограничения – способ почувствовать уникальность Заката Империй.

Шаг третий: Способности

Вампиры Востока уже представляют список модифицированных Способностей, и хоть **Закат Империй** ничего не добавляет и не убирает из этого списка, удаления и добавления из **Викторианской Эпохи: Вампир** здесь также уместны. Традиционные Навыки и Знания, вроде Боевых Искусств, Медитации, Предсказаний, Загадок и Ритуалов играют куда большую роль при Дворах 19 века. Рассказчикам стоит поощрять игрокам традиционных персонажей брать эти Способности, чтобы отразить их до-Западное образование. Все Способности должны быть модифицированы с учетом требований **Викторианской Эпохи: Вампир**, в которой есть превосходные советы по адаптированию существующих Способностей к 19 веку и гибкости в этом вопросе.

Чтобы придать Способностям уникальный оттенок, Рассказчики могут дать игрокам два варианта на выбор. На наиболее базовом уровне разницу между одинаковыми Способностями можно выразить уникальными Специализациями. Навык – это просто Навык. Гораздо важнее то, как он применяется. Например, *Огнестрельное Оружие* охватывает любой тип огнестрельного оружия. Но Специализация в мушкетах (которые широко применялись в Китае и Индии) дает персонажам большую глубину и помогает развивать дальше (простолюдинам нельзя носить огнестрельное оружие, потому владение им может быть символом статуса). Специализации могут показывать репрессивную натуру колониальных режимов, например, *Юриспруденция: Местные законы* в противовес *Европейским законам*, которые для белых, либо врожденную предвзятость, с вариантом для *Академических Знаний – Этнографией*, которая изучает неевропейские культуры (которые ниже белой цивилизации и потому требуют отдельного навыка). Новые способности, введенные в **Викторианской Эпохе: Вампир**, применимы и для **Заката Империй**, с небольшими уточнениями, описанными ниже.

Самое яркое отличие **Заката Империй** от **Викторианской Эпохи: Вампир** заключается в том, что большая часть Азии остается «отсталой» в сравнении с Европой. Хоть некоторые Рассказчики и могут захотеть об этом забыть простоты ради, другие же могут захотеть показать эти различия игрокам. Выбор для Рассказчиков, понятно, сложен, так как место действия уже требует от игроков изменения культурных взглядов. Заставлять их жонглировать Способностями, чтобы те вписывались в идею персонажа, вносит дополнительные сложности, которые могут не дать игрокам наслаждаться игрой.

Уточненные Навыки

Ремесла: широко практикуемые ремесла остаются основой экономик Азии до самого конца Викторианской Эры. Рассказчику стоит поощрять игроков брать подходящие Ремесла в соответствии с их культурными предпосылками, социальным положением и техническим развитием общества. Например, аристократы не изучают ремесла простолюдинов; вне Китая, Индии и Японии производства огнестрельного оружия практически нет; выделка кожи – Навык для Неприкасаемых в Индии и Японии.

Огнестрельное Оружие: в этот период огнестрельное оружие ни слишком распространено, ни слишком развито вне Китая и Индии. Хоть в Китай и ввозится множество огнестрельного оружия из-за многочисленных войн и восстаний, остальная Азия остается на это оружие сравнительно бедной, так как ни колониальные, ни местные режимы не стремятся вооружать население против себя. Если игрок хочет, чтобы его персонаж имел *Огнестрельное Оружие*, то он должен предоставить достаточное объяснение, как персонаж выучился обращению с ним. Рассказчики могут заставлять Специализироваться на культурно подходящих видах огнестрельного оружия, вроде мушкетов. Служащие колониальному режиму аристократы, бывшие члены колониальных армий (два последних варианта – самые верные сторонники колониалистов) и, возможно, некоторые бандиты и окажутся теми, кто имеет огнестрельное оружие и умеет им пользоваться. Даже если игрок обосновывает наличие этого Навыка, Рассказчик может удвоить его стоимость или потребовать взять его за Свободные Очки, чтобы указать, что этот Навык находится вне обычной практики для местного населения.

Этикет: этот Навык куда более важен в Азии, чем в Европе. Хоть китайский крестьянин и может не знать о придворном маньчжурском этикете, он знает, как обращаться к местному деревенскому старосте или различным чиновникам. Игнорирование этого может привести к побоям или еще боле серьезным последствиям (порке, тюремному заключению или обезглавливанию) в зависимости от степени оскорбления. Колониальные же режимы вводят новый вид *Этикета* - Европейский. Его нужно знать, чтобы уметь обращаться к местному священнику или европейскому резиденту. Всем персонажам нужно иметь хотя бы одно очко в этом Навыке, но если они выходят из аристократии или купечества, то очков там должно быть не меньше двух или трех с множеством Специализаций.

Верховая Езда: как в **Викторианской Эпохе: Вампир**, но его наличие должно обосновываться социальным классом и происхождением. Например, умение ездить верхом на лошади известно аристократам Явы и военным офицерам Японии, но простолюдинам он практически неизвестен.

Безопасность: этот Западный Навык остается в ведении аппарата безопасности колониальных режимов или организованных местных правительств, вроде Сиама и Японии. Даже если игрок обосновывает наличие этого Навыка, Рассказчик может удвоить его стоимость или потребовать взять его за Свободные Очки, чтобы указать, что этот Навык находится вне обычной практики для местного населения.

Уточненные Знания

Академические Знания: делятся на Традиционные и Западные. Игроки, которые могут обосновать Европейское образование своих персонажей, применяют его так же, как описано в **Викторианской Эпохе: Вампир.** Но Традиционный вариант, будь то конфуцианская школа или буддийский монастырь, дает значительно иной набор информации. Китайский конфуцианец, например, может цитировать конфуцианские книги наизусть, а также толковать законы Империи по различным вопросам. Обученный

по буддийским канонам чиновник Бирмы знает красочную и священную историю каждой династии, а также может высчитать размеры податей в зависимости от округа. Восточное образование замкнуто и исключительно культурно предвзято, фокусируясь на особенностях доколониальной жизни региона. Свободомыслие не поощряется, а то, что на Западе считается суеверием, вроде астрологии, на Востоке является наукой.

Загадки: как и *Академические Знания*, Западные *Загадки* отличаются от таковых в **Вампирах Востока**. Первые - продукт научной эры, а вторые порождены тысячелетними традициями магии и суеверий. Обладание Западными *Загадками* должно препятствовать освоению Восточных (и наоборот), так как науки и суеверия редко хорошо сочетаются. Только необычные люди будут хорошо владеть как знаниями о Мирах Духов, так и о такой псевдонауке, как френология[31]. Рассказчикам же стоит требовать быть хорошо Вестернизированным (по образованию и воспитанию), чтобы обладать Западными *Загадками*, и требовать очень хорошего объяснения, почему персонаж владеет обоими вариантами.

Языки: девятнадцатый век – это время невежества и неграмотности, но в Восточном полушарии есть ряд необычных исключений. Во многих местах грамотность очень высока, особенно там, где следуют буддизму – вроде Сиама, Индокитая и Бирмы. Обычно, персонажу нужно только одно очко в *Языках*, чтобы уметь читать и писать на родном языке. Большинство тех, кто работает или выступает против колониального режима, будет знать и европейский язык. В Индии и Китае это может быть английский. В Индокитае – французский. А на Филиппинах – испанский и даже арабский (благодаря мусульманским султанатам, где будет распространен коранический арабский). Но за исключением этого, вряд ли аборигены освоят что-то больше языка своего господина-колониалиста, если персонаж не часто путешествующий торговец.

Медицина: большая часть Азиатской медицины 19 века более развита, чем на Западе, но самоуверенность и незнание ритуализованного языка восточных докторов означают, что колониальные власти местных врачей ни во что не ставят. Игрок должен решить, какой традиции следует персонаж, так как Западное медицинское образование требует серьезного обучения на Западе же или в Западном обществе. Если игрок желает знать обе традиции, то Рассказчик может использовать это Знание, чтобы определить ведущую мыслительную школу, влияющую на практику персонажа, и использовать Специализации, чтобы определить остальные.

Политика: в Азии 19 века местная и колониальная политики значительно отличаются друг от друга. Только Китай, Сиам и Япония сохраняют независимые политические системы, несмотря на значительное влияние Запада. Как в случае с *Академическими Знаниями*, игрок должен решить, какую политическую систему понимает персонаж, хотя разница между этими двумя здесь не так сильна, как в упомянутом Знании. Если игрок желает знать обе стороны региональной политики, то он может взять обе специализации, но серьезное знакомство с колониальной политикой указывает на какую-то Вестернизацию.

Науки: большая часть Азиатских наук вписывается в поименованные ранее Навыки и Знания, либо Способности, вроде *Знамений* или *Ритуалов*. Причина того проста – Западные науки дают совершенно новый вид мышления и взгляда на мир, даже в

---

[31] Определение характера человека по форме и выступам его черепа.

Европе. На Востоке «*Науки*» - это подрыв образа жизни, существовавшего задолго до рождения Христа. Персонажи с любым количеством очков в этом Знании будут крайне Вестернизированными, и, возможно, очень далеки от азиатских предрассудков их современников. Естественно, Второе Дыхание будет крайне сильным психологическим шоком для таких персонажей, но, в конце концов, все имеет цену.

Шаг четвертый: выбор Преимуществ

Главные перемены, представленные в **Закате Империй**, относятся к различиям в фундаментальной основе мира, а не в правилах.

Дополнения

Доступны все обычные Дополнения, но представленные в **Вампирах Востока** несут более важную роль, чем в наши дни, хотя бы отмечая связь с традициями и старыми обычаями. Разница между современными Дополнениями и их аналогами 19 века в том, что некоторые из них доступны лишь для Вестернизированных азиатов, вроде широкой *Известности* или изобильных *Ресурсов*. Остальная Азия существует, как существовала десятилетия, века и даже тысячелетия назад. Пока Дополнения остаются связанными с остальными не игровыми персонажами, населяющими игру, то специфические различия в экономике, обществе и тому подобном маловажны. Проблема в том, чтобы принести Западного Каинита на Восток. Во многих случаях состоятельные европейцы будут богаче состоятельных азиатов, либо их *Контакты* будет важнее, либо *Последователей* будет больше. Благодаря тому, что он белый, в определённых вопросах Викторианский Каинит будет иметь на очко или два больше эквивалентных преимуществ, чем Гуй-дзин. Но это будет иметь, естественно, географические ограничения. Один неправильный поворот, и Каинит в районе, где его преимущества не значат ничего. И наоборот, имеющий множество *Контактов* Гуй-дзин обнаружит, что они бесполезны при столкновении с предвзятым чиновником или офицером. Рассказчик должен играть на этих различиях, так как они – основа трений между Востоком и Западом.

Шаг пятый: завершающие штрихи

Преимущества и Недостатки

Преимущества и Недостатки остаются такими же, как в **Вампирах: Маскарад**, **Вампирах Востока** и **Викторианской Эпохе: Вампир**, но игрокам не стоит использовать их, чтобы показывать культурные или социальные детали персонажа – это, все же, определяющие и крайне личные черты персонажа. Например, традиционный персонаж не обязан иметь Недостаток *Старомодный*, так как он не примитивен, а, скорее, противится переменам, несомым прогрессом.

Некоторые Достоинства и Недостатки из **Викторианской Эпохи: Вампир**, вроде *Слабого Желудка*, *Предвестника Геенны* и *Сверхчувствительного Нёба*, исключительно для Каинитов, а потому не применимы для Гуй-дзин.

Прелюдия

Более, чем любая другая игра по Вампирам, **Закат Империй** зависит от событий у смертных – беспорядков, подавления, насилия и катастрофических перемен, охватывающих Азию. Здесь персонажи имеют возможность участвовать в них и влиять на

политику Гуй-дзин в их подходе к миру. Но до того, как они смогут это сделать, они должны заслужить свою славу и обратить на себя внимание Предков.

Создание Двора и Семьи

Семьи Сотен Мертвых и Пять Царственных Дворов остаются центральными для любой игры **Заката Империй**. Информация из **Вампиров Востока** остается уместной для создания У персонажей, а также определения их взаимодействия со Двором. Но Рассказчикам стоит помнить, что Дворы 19 века, в целом, куда более косны и нетерпимы к инакомыслящим, чем в 21 веке. Кроме того, число Семей, испытывающих терпение Предков и Мандаринов, очень невелико, а Бамбуковым Князьям[32] еще предстоит появится (они - результат падения колониализма). Рассказчики могут пожелать сделать силы Предков и Мандаринов такими же, как в **Вампирах Востока**, чтобы игрокам не надоело, что за ними постоянно следят и наказывают за каждое их неизбежное нарушение. Как обычно, это остается на откуп Рассказчику.

Другие варианты

В зависимости от того, как Рассказчик подходит к своей игре, для хроники есть и другие варианты, кроме создания Гуй-дзин с нуля. Ночи Востока горячи, и там рыскают и другие твари. Хоть канон Вампиров Востока и говорит, что некоторые группы плохо друг с другом сходятся, у Рассказчика в этом вопросе последнее слово и он может поступать так, как захочется.

Шэнь

Обитатели Азии в Мире Тьмы принимают то, что у них есть роль под Небом. Хоть это и не означает всеобщей дружбы, вполне возможны альянсы. Если вы хотите вести призраков, Сянь, Хенгейокай или их троих вместе, то придется немного поработать. Рассказчику, скорее всего, понадобятся книги **Hengeyokai**, **Dark Kingdom of Jade** и **Land of Eight Million Dreams**, чтобы взять оттуда базовые системы прежде, чем подстраивать их под культурную, социальную и историческую информацию, приведенную в этой книге. Так как Шэнь следуют разным целям, Рассказчику придется решить, как эти разные группы реагируют и действуют при колониализме и так называемом «прогрессе».

Шэнь, особенно Хенгейокай, будут скорее всего активно сопротивляться переменам, рвущим Азию на части. В конце концов, индустриализация, массовая вырубка леса, урбанизация и игнорирование духов природы – явные признаки торжества Ткачихи и скверны Змея. Кроме того, Хенгейокай смертны и потому более подвержены влиянию колониализма, в отличие от Гуй-дзин – они не могут позволить себе ждать, пока он кончится. Потому, для персонажей-оборотней главные вопросы будут связаны со смертными, а не другими обитателями Мира Тьмы. Конечно, Кин-дзин и Западные Гару – это серьезная проблема, но европейцы слепо вторгаются на территории Хенгейокай и их Родичей, разрушая саму землю.

---

[32] Движение молодых Гуй-дзин, стремящихся ввести Царственные Дворы в 20-21 век и привнести в общество Азии более мягкую или приемлемую форму вестернизации, считая, что старые обычаи работают не всегда, а потому должны заменяться. Образовалось примерно в 1960-х.

Призраки оторваны от мира смертных самой своей природой, но медленное забвение традиций влияет на ритуалы и почтение, которые эти неупокоенные духи ожидают получить от смертных. Примерно с теми же проблемами сталкиваются Сянь – осквернение священных мест и ослабление почтения смертных. Кроме того, религиозные возрождения Викторианской Эры представляют опасность и для духов – неожиданно, множество смертных отказываются чтить традиции и считают Сянь и призраков чем-то невозможным. При столкновении с этими проблемами может показаться, что у всех трех сторон есть общий враг – проводимая Европой индустриализация и миссионерство.

Кин-дзин

Хоть **Закат Империй** и фокусируется на Гуй-дзин, нет причин, по которым Рассказчик не мог бы ввести в игру Каинитов. Но Рассказчики же должны на игроков давить, потому вне Южной и Юго-восточной Азии Каинит будет существовать недолго и больно. Если Рассказчик желает вести котерию Кин-дзин, то может снизить антипатию Гуй-дзин до нужного уровня. Возможно, местному Предку нужна помощь со стороны, или идет Теневая Война, которая не дает обрушиться на Каинитов. Азия должна оставаться опасной для Кин-дзин, но не совершенно недоступной для персонажей с Запада.

Западные Каиниты дают великолепную возможность показать культурные различия, выделяющие колониализм и Викторианскую Эру. Как персонажи воспринимают местных обитателей Мира Тьмы? Они испуганы, увлечены или упускают то, что им открывается? Рассказчикам важно опутать игроков чувством чуждости и изоляции. При использовании **Викторианской Эпохи: Вампир** для создания европейского персонажа в Азии, Рассказчикам стоит помнить, что очень немногие европейцы знакомы с местными обычаями, культурами и языками. Загадочный Восток до сих пор не раскрыт европейцами – особенно Каинитами.

У азиатских Каинитов проблем еще больше. Становление лишь усиливает чувство чуждости, охватывающее многих местных из-за колониализма. Более того, так как Царственные Дворы ищут знаний о Кин-дзин, азиатские Каиниты оказываются великолепным выбором для расспросов и экспериментов. Тем временем, местные европейские Каиниты могут свысока смотреть на своих местных сокланников, которым они могли дать Становление чисто из жестокости и удовольствия. Но, как бы то ни было, Рассказчикам не стоит поощрять создание стереотипных немертвых. Ганга Дин[33] – Каинит или такой же доктор Лао[34] послужат только объектами насмешек и отвлечения от атмосферы истории.

Назад из будущего

Если вы уже ведете **Вампиров Востока** и хотите использовать **Закат Империй**, то у вас есть несколько вариантов, кроме начинания хроники с нуля. Конечно, нет ничего плохого в том, чтобы начать новую игру, но если у вас уже есть хроника, то зачем терять всю работу и связи игроков между собой?

---

[33] Персонаж баллады Киплинга о самопожертвовании индийца-водоноса, который ценой собственной жизни спасает английского военного.

[34] Вероятно, персонаж книги Чарльза Финнея *Цирк доктора Лао* и фильма *Семь лиц доктора Лао*.

Один вариант – взять не игровых персонажей среднего уровня и сделать их персонажами **Заката Империй**. Это отличный выбор для кампаний, растягивающихся на десятилетия, а также дает игрокам возможность понять поддерживающих персонажей, которые их всегда интриговали. Со стороны Рассказчика потребуется некоторая работа, но результат обещает быть интересным. Вариантом этого варианта может быть возможность для игроков создать персонажей **Заката Империй**, которые станут не игровыми персонажами для игры по современности – или которые встречают печальный конец, либо исчезают в неизвестном направлении, порождая загадки в наши дни.

Рассказчики же могут создать персонажей для **Заката Империй**, а потом ввести их в игру по современности. Чтобы не отыгрывать ими все десятилетия, Рассказчикам может понадобиться механизм для увеличения сил персонажа с ходом времени. Одним из вариантов может стать получение таким персонажем очка опыта за каждый месяц – или второй месяц – с тех времен и по наши дни, но это может породить невероятно сильных персонажей. Но то же верно и для врагов – время благоволит всем, даже противникам.

Всякие мелочи

Архетипы П`о

Все архетипы П`о из книг **Вампиров Востока** могут вписаться в Викторианскую Эру, и ничто не запрещает вам использовать приведенные здесь архетипы в современной игре. Но они все же связаны с Викторианской Эрой, потому что отражают социальные вопросы эпохи или наиболее традиционные аспекты азиатских обществ.

Варвар пересмотренный

Тысячелетиями цивилизованные Гуй-дзин боялись Демона, который будет похож на чужеземца-варвара. Но с ходом веков менялось восприятие того, кого считать «варваром». Ван Гуй Китая некогда боялись и презирали монгол и маньчжуров, которые вторгались с севера. Их «варваром» был налетчик-грабитель на коне. Еще раньше ханьцы смотрели сверху вниз на различные этнические группы современного Китая, а П`о черпало свой облик из культур, давно поглощенных Срединным Царством. У индийцев же Демон ориентировался на примитивные «племена холмов».

Но в Викторианскую Эру большую часть архетипов «варвара» заменили собой европейцы. Запад стал величайшим культурным вызовом для Азии со времен… да вообще за все время. В первый раз многие народы Дальнего Востока увидели чуждые культуры, которые еще и сильнее их собственных – которые могут изменить их, а не изменятся сами. Индию и Китай завоевывали многие, но завоеватели быстро вливались в местные культуры. Северные агрессоры в Китае быстро осели и сами стали китайцами. Завоеватели Индии дали браминам ввести их в ряды касты кшатриев. Даже мусульмане Моголы, которые отвергали касты среди обращенных, стали кастой сами по себе. Европейцы же остались европейцами.

Некоторые прагматики работают на завоевателей – деньги белых дьяволов ничуть не хуже других. Некоторые отзываются на проповеди миссионеров, а третьи считают, что раз «Волосатых» победить нельзя, то к ним стоит присоединиться. Они надевают сюртуки и цилиндры вместо кимоно или тюрбанов. Они просят школы, чтобы их дети обучились европейским языкам, наукам и управлению. Они называют свои собственные древние культуры «отсталыми».

Каждое новое унижение азиатских стран порождает Гуй-дзин, Демоны которых подражают Западу. Совпадение с Кин-дзин случайно – их не так много, чтобы Демон начал ориентироваться на них. Место этого П`о искушает вампира мощью Запада. Заморские демоны сильнее – может, они и мудрее? Прими сторону победителя… Облик под Каинита у П`о развивается тогда, когда Гуй-дзин узнает о вампирах Запада больше.

В Викторианскую Эру Демоны мало различали Западную нежить и Западных же смертных. Как бы то ни было, когда Варвар берет верх, то тело Гуй-дзин превращается в пародию на иноземного дьявола – скорее всего, будет густая борода, снежно-белая или покрасневшая от солнца кожа, волосы и глаза неестественного оттенка. Варвар подбирает и соответствующую одежду, вроде черного сюртука и брюк, военной формы и шлема, рясы миссионера. Ничто из этого не запрещает Демону вводить и более привычные демонические черты, вроде рогов, клыков или щупалец.

Наркоман

Каждый Катаян знаком с жаждой Ци и удовольствием от ее удовлетворения. Аналогично, в каждом веке есть смертные, которые уходят от проблем в наркотическую дымку. Но когда британцы показали себя готовыми начать войну ради поставок в Китай опиума, наркомания стала общественной проблемой. П`о может опираться на тягу к удовольствию и страх перед порабощением, чтобы породить Наркомана. Этот архетип не видит смысла в следовании Дхарме или чем-то еще, за исключением утоления вечного голода. Наркоман жаждет крови, но не откажется от алкоголя, опиума, гашиша или любого иного наркотика, который затуманивает разум – и если обычные наркотики не влияют на вампира так же хорошо, как на смертного, то Демон будет пробовать или большие дозы ил более странные и сильные вещества. Все, чтобы забыть о существовании в мертвом теле и ужасах Йоми… Гуй-дзин под властью этого П`о не думает ни о чем, кроме утоления своей жажды, как можно быстрее.

Условия пробуждения. Наркоман может пробуждать Душу Тени всякий раз, как Гуй-дзин страдает от печали, разочарования, отвращения к себе или другого эмоционального стресса, который покажется подходящим. Натура и Маска Гуй-дзин могут подсказать суть подходящего стресса. Наличие наркотиков поблизости тоже может спровоцировать Наркомана.

Компрадор

В Викторианскую Эру Компрадора легко перепутать с Варваром, но у этого Демона немного иная мотивация. Варвар *верит* в превосходство иноземных дьяволов (по меньшей мере, так ему кажется). Компрадор же просто работает на тех, кто платит – Кин-дзин, враждебные Дворы, акума, оборотни… на всех. Он отвергает Дхарму и Мандаты Неба и Ада ради прибылей в нефрите, деньгах смертных или других источниках богатства и силы. Компрадор спрашивает Хун: «Зачем стремиться к далёкому, призрачному и, возможно, мифическому просветлению? Хватай, что можешь, пока есть шанс!» Помимо простого богатства, Демон соблазняет вампира подняться *выше своего положения*. Все, что нужно – отказаться от традиций и добродетелей и торговать. Катаян, освободившийся от влияния этого П`о, может обнаружить, что заключил сделки и договора с самыми ужасающими существами… которые все же будут ожидать, что Гуй-дзин свою часть сделки исполнит.

Условия пробуждения. Компрадор может пробуждать Душу Тени всякий раз, как Гуй-дзин чувствует себя особенно недооцененным или обойденным наградами за его

усилия, или перед серьезными возможностями к обогащению (даже если персонажу придется предать свои идеалы и союзников). Компрадор также может восстать, если следование Дхарме кажется слишком трудным или непонятным.

Собакоед

Индуизм накладывает множество табу для соблюдения ритуальной чистоты, и самое оскверняющее, что может сделать человек – съесть собачье мясо. Собакоед ненавидит те усилия, что требуют чистота и каста, и тянется к любому роду личной деградации. Он ищет скверны, потому что она запрещена, и наслаждается бесстыдной распущенностью. Питание из неподходящих источников, разврат или склонение к разврату, обмазывание себя нечистотами… Чин-мей, в сравнении с Собакоедом, образец сдержанности.

Условия пробуждения. Собакоед может пробуждать Душу Тени всякий раз, когда обязанности, желания и Дхарма конфликтуют, либо Хун страдает от стыда или потери лица. Собакоед стремится делать все, что шокирует Хун или окружающих его людей.

Самурай

Хоть название и японское, от этого Демона может страдать любой Катаян. Самурай одержим славой и почтением. Любой намек на позор или неуважение бросает Самурая в убийственную ярость. Он требует от Хун искать воздаяния за оскорбления, а оскорбления видит везде. В отличие от Легиста, которого иногда напоминает, Самурая мало заботят процедуры и благопристойность – лишь то, как остальные раболепствуют и льстят ему.

Условия пробуждения. Самурай может пробудить Душу Тени всякий раз, когда персонаж страдает от унижения или стыда. Либо, наоборот, когда персонажа сильно восхваляют.

Боевые Искусства

Западный мир впервые узнает о восточных боевых искусствах в Викторианскую Эру. В частности, Кулаки Справедливости и Гармонии дают Западу миф об азиатском мастере боевых искусств с таинственными способностями. Японское фехтование тоже впечатляет Западных наблюдателей, и некоторые из них пытаются сами его освоить. Сэр Артур Конан Дойль, когда позволил Шерлоку Холмсу победить Мориарти с помощью «превосходного знания баритсу», осознавал, что публика поймет, что он имел ввиду.

В **Вампирах Востока – Помощник** приведено несколько стилей боевых искусств, преимущественно из Китая и Индии. Большинство этих стилей существуют и в Викторианскую Эру, но всё же не все. Фактически, некоторые из них появились в 20 веке. Кроме того, существует и множество других стилей. Здесь мы описываем еще шесть – из стран, боевые стили которых мало известны на Западе.

Как и стили, описанные в **Вампирах Востока – Помощник,** эти стили жесткие (опирающиеся на прямые движения, приложение силы и четкие удары) и мягкие (больше предпочитающие круговые движения, перенаправление силы, а также захваты и броски). Жесткие и мягкие стили дают разную сложность базовым приемам *Боевых Искусств* – удару, пинку, захвату и броску. Практикующие их могут осваивать и разные специальные приемы, которые тоже делятся на мягкие и жесткие. У каждого такого приема есть свой

уровень сложности и наносимого урона. За каждое очко в Навыке *Боевые Искусства* сверх первой персонаж может выбрать один специальный прием, подходящий его стилю.

Описание стилей

Как и боевые искусства из **Вампирах Востока – Помощник**, эти стили описываются как жесткие и мягкие. В отличие от примеров из **Помощника**, приведенные здесь стили могут брать как жесткие, так и мягкие специальные приемы. Это не меняет уровни сложности базовых приемов, а показывает, что некоторые стили больше склонны к особым техникам, которые ассоциируются с другими боевыми искусствами. Например, бандо – одно из самых жестких боевых искусств, но учит и удушениям, которые представлены Удушающим Захватом.

Арнис – филиппинское боевое искусство, которое также называется кали и эскрима. Кали, старейший вариант, учит бою ножом и мечом. Более молодой арнис или эскрима адаптируют техники кали для боя без оружия и палками. Арнис не требует опыта в *Фехтовании*, так как палки лишь передают урон от ударов и увеличивают радиус поражения бойца. Но кали требует, чтобы боец владел и *Фехтованием*.

Бандо – это бирманское боевое искусство объединяет удары кулаками, ступнями, локтями, бедрами и головой с мощными бросками и удушениями. У бандо есть аналог для владения оружием под названием баншай, а общая боевая система называется поунджи тайн. Если персонаж практикует баншай, то ему потребуется Навык *Фехтования*. Все практикующие поунджи тайн должны иметь хотя бы одно очко в *Атлетике*, чтобы отразить их тренировку в прыжках, сохранения баланса и общей ловкости. Британцы в 1885 запретили бандо. Это боевое искусство дакоитов (бирманских разбойников).

Хварандо – утверждается, что это боевое искусство появилось во втором веке нашей эры и использовалось *хваранами*, рыцарями древней Кореи, хотя данные о них и разрозненны. Хварандо объединяет удары и пинки, давление на суставы, удары по нервным узлам, блоки и другие приемы с интенсивным изучением «внутренней» силы – потому считается мягким стилем, хоть в нем и есть сильные прямые удары. Практикующие изучают владение оружием (*Фехтование*), человеческое тело (*Медицина*) и ментальную дисциплину (*Медитация*) наравне с техниками боя без оружия.

Каларипаятту – чрезвычайно древнее боевое искусство Южной Индии. Некоторые считают, что из него развилось шаолиньское кунг-фу. Каларипаятту объединяет борцовские техники с ударами по акупунктурным точкам, а опытные бойцы изучают владение оружием. Каларипаятту черпает свои теории из аюрведической медицины, потому тренировочные центры выступают еще и как госпитали (а практики должны иметь хотя бы одно очко в *Медицине*). Также, каларипаятту очень упирает на уход от ударов, потому *Уклонение* тоже весьма необходимо.

Муай Тай – тайский бокс, как его еще называют, дин из наиболее чисто «внешних» стилей, когда-либо существовавших, без всяких бросков или захватов – с его помощью просто выбивают дух быстрыми, сильными ударами и пинками. Бойцы могут обмотать свои руки повязками из конского волоса, усиленными клеем и битым стеклом, чтобы получилось импровизированное оружие. Стиль фехтования для муай тай называется краби крабонг.

Тхань Во Дао – древнейшее боевое искусство Вьетнама применяет круговые движения, а также «внутренние» и «внешние» техники. Говорят, что мастера «помещают

разум в кулак», предвидя вражеские атаки через восприятие его энергии. Высокая *Бдительность*, развивающая инициативу персонажа, помогает отобразить эту особенность.

Связанные Навыки

Мастерство в боевых искусствах требует от персонажа больше, чем многих очков в этом Навыке. *Атлетика* отображает способность мастера прыгать, перекатываться, балансировать и исполнять другие акробатические трюки. Во многие боевые искусства входит обучение избеганию вражеских атак, потому крайне полезно развитое *Уклонение*. Большинство боевых искусств включает и обучение владению оружием, потому *Фехтование* необходимо для тех персонажей, которые хотят овладеть и этой гранью. Внутренние стили могут включать *Медитацию*, чтобы практикующий мог использовать и внутреннюю энергию. Некоторые стили обучают лечению и оказанию первой помощи, что оправдывает *Медицину*.

Специальные приемы с оружием

Боец может исполнять специальные приемы своего стиля с оружием не хуже, чем голыми руками. В таком случае прием наносит летальный урон. Например, Взмах Хвоста Дракона с мечом подрезает подколенное сухожилие противника.

Чтобы исполнить прием или специальный прием с оружием персонажу нужен как Навык *Боевых Искусств*, так и Навык *Фехтования*. Набор кубиков для приема состоит из суммы Ловкости персонажа и *Навыка, который меньше по очкам*. Сложность остается такой же, как для безоружного приема, а урон – как сумма от оружия и самого приема. Например, Взмах Хвоста Дракона, которым подрезают сухожилия, будет проходит по сложности 8, а урон будет наноситься, как от обычного удара мечом (Сила персонажа +2 летального урона).

Боевое искусство	Стиль	Типичные приемы
Арнис (Филиппины)	Жесткий	Пережимание сосудов, Ломающий блок, Удар локтем, Удушающий захват
Бандо (Бирма)	Жесткий	Пережимание сосудов, Удушающий захват, Удар локтем, Рвущие удары, Удар ногой с разворота
Хварандо (Корея)	Мягкий	Удушающий захват, Удар локтем, Нажим на суставы, Удар богомола, Удар грома
Каларипаятту (Индия)	Мягкий	Отражающий блок, Пережимание сосудов, Контрбросок, Удар в прыжке, Смертельные удары
Муай Тай (Таиланд)	Жесткий	Ломающий блок, Удар локтем, Удар в прыжке, Смертельные удары, Удар ногой с разворота
Тхань Во Дао (Вьетнам)	Мягкий	Контрбросок, Отражающий блок, Нажим на суставы, Удар богомола, Удар грома

Безумные боевые искусства

По всей Азии рассказывают удивительнейшие легенды о мастерах боевых искусств и их способностях. Самые необычные легенды пришли из Китая – примером тому утверждение, что через 400 дней тренировок Боксер мог научиться летать. Полет, прохождение сквозь стены, сверхчеловеческая скорость, неуязвимость, «смертельное касание», которым можно убить, не нанося внешних повреждений… и это лишь немногие умения, приписываемые мастерам.

Такие истории вполне истинны в Мире Тьмы. Некоторые мастерам имеют сверхъестественные способности – просто потому, что это Шэнь, освоившие тот или иной стиль, и объединившие его со своими врожденными способностями. Например, Гуй-дзин сам по себе более стоек к урону, чем смертный, и может продемонстрировать сверхъестественную скорость с помощью Черного Ветра или полет с помощью Синтая Нефрита. Одна важная фракция Детей Молнии специализируется на боевых искусствах, а Сянь и Хенгейокай сами по себе могут демонстрировать невероятные вещи. Тайный орден охотников на нечисть – Ши – изучает таинственное боевое искусство Ом Ци Кунг-фу, которое позволяет им исполнять некоторые магические приемы с использованием Ци. (Для описания Ши и их способностей смотрите книгу **Demon Hunter X**).

Может быть сложно сказать, какой удивительный прием магический, а какой – простой. Если Боксер грудью идет на огонь пулемета и выживает, то это магия… или он просто очень шустрый и удачливый? В плане игромеханики, мастер боевых искусств может иметь Физические Атрибуты на уровне четырех-пяти очков и со специализациями. Большое количество кубиков дает большое количество успехов, что порождает сногсшибающие, почти сверхчеловеческие приемы, вроде уклонения от пулеметного огня, влезания на отвесные стены или возможности спрятаться так быстро, что это кажется исчезновением. Любой Гуй-дзин, который недооценивает мастера боевых искусств, потому что тот «всего лишь человечишка», может заполучить неприятный сюрприз.

Глава 6: Повествование о Закате Империй

Итак, у вас есть множество идей о Закате Империй. Как вы введете их в свою хронику? Некоторые элементы делают это место действия уникальным, и главный среди них – столкновение культур. Викторианская Эра – период огромных перемен в Азии, и столкновения между обществами Азии не менее часты, чем столкновения культур Азии и Европы.

Это влияет на вашу хронику. Для начала, это означает, что вы не обязаны включать в вашу хронику Кин-дзин, если вам не хочется, но основы этого упоминаются в разделе «Предлагаемые хроники» ниже. Прежде, чем погружаться в детали, стоит пройтись по основам создания хроники.

Хроника Заката Империй

Викторианская Эра – век великих контрастов. Европейская цивилизация – экспансивна и агрессивна. Девятнадцатый век видит бурное технологическое развитие и социальные эксперименты, которые чернят положительную репутацию эпохи. Европейские нации, чьи экономики сильно зависят от торговли, ищут новые рынки, новые продукты для существующих рынков и новые источники сырья. Затем европейцы начинают верить в свою очевидную судьбу по оцивилизовыванию и обращению всего мира, прекращая изоляционизм обретенных подданных.

Азиатские цивилизации, в свою очередь, более статичны (особенно в Японии и Китае) и предпочитают порядок и стабильность. Япония пытается отгородиться от любого иностранного влияния. Индийские касты определяют профессии, связи, возможности брака и даже диеты каждого человека. Племена Юго-восточной Азии собираются и охотятся так же, как их предки тысячи лет назад. И, наконец, китайское правительство считает Конфуция последним словом в политической теории. Тем не менее, подавленное недовольство и сильная тяга к переменам пропитывает каждый социальный слой, почти отстраненный от власти. Древняя пышность и традиции скрывают социальное напряжение, которое Запад неосознанно взрывает.

Также, вторжения европейцев дают много возможностей агрессивным и амбициозным людям для захвата богатств и власти. В то же время, в Азии есть множество меньшинств, которые лишены доступа к такой роскоши. Некоторые такие группы объединяются с европейцами, чтобы обрести влияние и престиж над вековечными угнетателями.

Когда такие разные культуры встречаются, они не могут не конфликтовать. К сожалению, превосходство Европы в огневой мощи превращает встречу культур в гонку разрушения. Кин-дзин и Гуй-дзин следуют тому же сценарию, и даже они знают, что не управляют конфликтом, а несомы им.

Для Гуй-дзин

Многие Гуй-дзин находят эти времена очень сложными. Появление иноземных смертных подвергает их Алые Ширмы и учреждения смертных их родных культур сильному давлению. Но Западные Кин-дзин никогда не были серьезной угрозой Мандаринам. Каиниты скоро обнаруживают, что прямые столкновения с Катаянами опасны. Вместо этого они стараются влиять на смертных. Каиниты могут использовать

технологические и организационные преимущества их родных культур, меняя саму природу культур Востока. Силам экономики и промышленности Гуй-дзин ответа не нашли - за исключением Японии, где Гаки боролись за подчинение этих сил себе.

Наиболее связанные традициями Гуй-дзин не могут уловить, что происходит, и не терпят наглых иноземцев, которые не понимают, что уничтожают. Некоторые особенно просветленные старейшины понимают происходящее удивительно хорошо, но осознают, что на вызовы Запада нет быстрого ответа. Вместо этого они отступают за гибнущие Алые Ширмы и начинают продвигать хорошо продуманные долгосрочные планы. Они уверены в своей победе и остаются достаточно терпеливыми, чтобы дождаться ее.

Но молодые Гуй-дзин расколоты на тех, кто хочет защищать родные культуры до самого конца, и тех, кто понимает, что если Азия не модернизируется, то останется слугой Запада. Это разделение сохраняется и в 20 веке. Молодые Гуй-дзин с обоих сторон чувствуют, что старейшины ошиблись и должны быть смещены, но их торопливость и нетерпение делает некоторых Катаян легко поддающимися манипуляциям. Других же это делает еще более опасными противниками.

Для Кин-дзин

Кин-дзин верят, что Викторианская Эра – что-то вроде Золотого Века. Старейшины с устоявшимися доменами могут отослать проблемное потомство в Азию. Если они там погибнут, то старейшины без лишнего шума избавятся от потенциальных противников. Но если потомок преуспеет, то старейшина обретет новую опору своей власти и сможет изучить методы и идеи потенциального врага. Стекающиеся в Азию анциллы и неонаты открывают себе новый мир с экзотическими культурами и странными обитателями. Освободившиеся от давящего ига старейшин, амбициозные Каиниты хватаются за возможность обрести новые домены и предаваться новым мечтам. Но эти мечты могут быстро увять. В отличие от смертных, европейские Сородичи крайне неудачливы в стремлении обрести богатства Азии. У Гуй-дзин есть значительное преимущество – «игры на домашнем поле». Они знают землю, смертных и духов, и они могут странствовать по Драконьим Потокам. Более того, большинство Каинитов не могут противостоять необычным силам Катаян.

В результате благоразумные Каиниты действуют через смертных посредников. Они сосредотачиваются на поддержании выгодной торговли и поставках оружия, в попытках обрести благоволение старейшин Европы и Америки. Помимо примечательных исключений, Каиниты «помогают» завоевать Восток, подкрепляя и поощряя усилия своих подручных и сородичей. По меньшей мере, они в это верят. Фактически, если бы Каинитов не было, то от колониальных империй смертных на Востоке пользу имел бы кто-то иной. В то же время, многие Каиниты видят поездку на Восток опытом по выживанию, чтобы обрести уважение у себя дома. В конце концов, Азию меняют политика, экономика и технологии, а не махинации сверхъестественных существ.

Как они сочетаются

Эти два ярко контрастных подхода образуют сильную и непостоянную смесь. Самые запоминающиеся игры обычно строятся вокруг небольшого числа интересных персонажей, так что тщательно обдумывайте, как протагонисты и антагонисты реагируют на ситуации. Играйте со стереотипами, но не увлекайтесь выдумыванием совершено новых концепций и идей. Хорошо использованная знакомая идея рождает гораздо более увлекательную игру, чем плохо обдуманная радикальная. Со стереотипными персонажами

легко общаться, так как игроки интуитивно их понимают и знают, как на них реагировать. Суть в том, чтобы сделать из них хорошо огранённое и уникальное воплощение их архетипа.

Например, вы можете захотеть создать Предка - истинного модерниста, готового учиться у Запада методам и технологиям. Это хорошая идея для не игрового персонажа, так как подобный подход резко контрастирует с ожидаемой от него ролью в обществе Гуй-дзин. И это дает Рассказчику множество подходов для игры. Как только вы возьмете знакомую идею, вроде этой, и измените ее, то удивите игроков, независимо о того, к чему вы придете. С другой стороны, стереотипный «коварный мандарин» тоже полон сюжетного потенциала. Знакомство ваших игроков с этой базовой концепцией не игрового персонажа только увеличит их удовольствие.

Суть в том, чтобы использовать несколько не игровых персонажей, которые воплощают одну или несколько надежд, страхов и целей разнообразных фракций вашей хроники. По мере того, как они общаются с персонажами игроков, они показывают вызовы и сложности, стоящие перед обитателями Азии этих трудных времен.

Создание вашей хроники

Сколько Рассказчиков – столько и способов построить хронику. Но некоторые методы универсальны, вне зависимости от вашего подхода или предпочтений.

Соберите все свои идеи

Перед прописыванием деталей хроники, вы должны определиться с базовыми идеями, которые дадут ей форму. Также, помогает сделать грубые заметки при прочтении источников для вашей игры. Какие элементы места действия вам нравятся больше всего? Хотите ли вы построить хронику вокруг определенного события или личности?

Не ограничивайтесь лишь материалами в этой книге. Вас вдохновили определенный фильм или книга? Решите, что привлекло ваш интерес. Хорошие персонажи? Экзотические и интересные места? Чудесный сюжет? Что бы вас ни вдохновило, запишите это, чтобы сверяться при необходимости. Что за источник, неважно – будь то исторические документы или подростковый сериал, они могут предложить вам вдохновляющие сюжеты и эпизоды. На этой стадии ваша задача – выстроить приблизительный каркас хроники – концепцию, персонажей, место действия и сюжетные завязки, которые сплетутся в историю. Думайте об этом, как о гончарстве – перед тем, как получить результат, надо поместить глину на гончарный круг. Так же и с этой стадией – вбрасывайте свои идеи и мысли.

Не очень беспокойтесь об оригинальности – по крайней мере, не в первую очередь. Отправной точкой вполне может служить базовый сюжет интересного фильма или книги. Когда вы будете добавлять идеи из других источников, сюжет разовьется полноценно. Это одно из величайших удовольствий Рассказчика – наблюдать, как истории вырастают из кучки идей в нечто большее и цельное.

Теперь, когда на круге лежит глина, можете начать придавать ей грубую форму. Ищите возможные связи и ассоциации между понравившимися вам элементами. Когда вы будете связывать персонажей с персонажами, местами и событиями, появятся идеи для историй. Помните, что ничто не ново под Луной – созидательность, как было сказано, лежит в ваших источниках.

Определитесь с игроками

Как только у вас будут базовые идеи, подумайте о людях, которые будут у вас играть. Если у вас есть заинтересованные игроки, то подготовьте сценарий для всего, что они могут туда внести. В ваших планах стоит оставить место для любителей подраться, развивать персонажей, увлеченных интригами, исследователей окружения и всех возможностей (и комбинаций), лежащих между ними.

Если вы знаете своих игроков, то подгоните хронику так, как они предпочитают. С другой стороны, вы можете создать игру, которая заставит их играть против привычек, так что у них не будет рутины или ощущения того, что ваши игры предсказуемы.

Вы можете подумать о персонажах, которые лучше всего войдут в вашу игру. Нет смысла разрешать игрокам делать кого им захочется, чтобы потом тратить лишнее время и силы на вплетение в хронику для боевых слуг Пенангаллан миссионера-пацифиста Ласомбру, который приехал обращать японцев в христианство. Гораздо лучше подождать с окончательными деталями до того, как игроки создадут персонажей, либо подсказать некоторые наброски сюжета до того, как они потратят время и силы на создание персонажей. Вы можете ввести этого Ласомбру, но это потребует усилий. В конце концов, в игру в стиле Повествования можно, в теории, внести что угодно – главное, чтобы результат стоит усилий. Это должно быть интересным, а не мучительным для Рассказчика.

Определитесь с не игровыми персонажами

Большинство историй вращается вокруг великих (или, по меньшей мере, запоминающихся и интересных) не игровых персонажей. Не стоит тратить время на введение неинтересных не игровых персонажей. Игроки, независимо от предпочитаемых типов игр, любят общаться с другими персонажами. Возможность диалога и общения дает им прямое погружение в игровой мир. Прочий игровой опыт (вроде боя) управляется кубиками и правилами, но диалог и общение с другими персонажами – нет, что дает больше немедленного воздействия.

Никогда не вводите главного (поименованного) не игрового персонажа, не имея понятия об его целях и общей личности. Не стоит расписывать больше нескольких строк, но главные персонажи должны быть достаточно детальными. Заполнение листа персонажа помогает уточнить идеи. Цель всего этого – создать игровой мир, который мог бы жить и дышать, даже если игроки не делают ничего.

Не игровые персонажи – идеальные посредники при строительстве мира, потому что вы управляете ими напрямую. Сложно описать эффект масштабных социальных перемен абстрактными терминами. Гораздо проще показать эти перемены на примере не игрового персонажа, вроде почитаемого Предка-традиционалиста, не способного понять ошеломляющие его изменения. Показывайте, а не рассказывайте, и игрокам будет понятнее, что происходит.

Хорошо прописанные не игровые персонажи еще и создают за вас немалую часть сюжета. Как только вы достаточно детализируете не игрового персонажа, поставьте себя на его место и подумайте, как бы вы реагировали на ситуацию. Вы увидите, как некоторые направления действия появятся сами по себе сразу же. Начните с определения долгосрочных целей, а потом двигайтесь назад. Подумайте о некоторых срочных целях, требующих достижения, выберите одну и определитесь с действиями, с помощью

которых цели можно достигнуть. Что более важно, решите, какие планы и действия приведут к встрече не игрового персонажа с персонажами игроков. Таким образом вы продумаете сюжеты, вращающиеся вокруг не игрового персонажа, которые будут иметь смысл, если посмотреть через какое-то время, и покажет игрокам, что у других персонажей тоже есть свои цели.

Делайте домашнее задание

Закат Империй – историческая игра, но пусть вас это не пугает. Не нужно быть экспертом в социальной политике и исторической географии 19 века, чтобы провести хорошую хронику по Китаю, Японии или другой территории Азии. Все, что вам нужно – эта книга и воображение.

Как сказано ранее, дополнительные материалы могут улучшить хронику. Популярные (не научные) истории о регионе и конкретных странах найти достаточно легко. Это отличный источник имен, мест и событий, которые можно добавить в игру. Это не только «игровое мясо» и идеи, но и способ сделать игру аутентичной и живой для игроков, особенно если они тоже знакомы с историей этого периода. Безусловно, это игра *фантазии*, и у Рассказчика есть полное право переписывать историю. Не стоит спорить об исторических событиях с игроком – это ваша игра. Пока вы видите отдачу от описываемых вами событий, внутренняя логика игры останется цельной (даже если она будет отличаться от истории реальной).

Текущие события тоже наполнение для игры, так как начало 21 века — это время мировой торговли, столкновения цивилизаций и неуверенности в будущем. Часть того, что делает Викторианскую Эру интересной – то, как она повторяется в нашей эпохе, так что просто перенесите события назад в подходящем для периода ключе и вперед.

Также, вы можете взять несколько разговорников для туристов и выписать ряд фраз, типа приветствий и тому подобного, что может хорошо войти в игру. Раздайте копии игрокам – использование местного языка может еще сильнее погрузить их в игру. Хорошие источники информации – это путеводители для туристов, которые можно найти в любом книжном магазине. Там есть карты, история, детальное описание местности, распространенные слова и информация о знаменитых или примечательных местах в легко усвояемом формате. Обычно они не дорогие, и для игрока сложно найти источники лучше.

Тема и настроение

Тема и настроение - две самых важных неизменных в вашей хронике. То, что создает действительно превосходные фильмы, телепрограммы, комиксы, книги и ролевые игры – связность темы и настроения. Они важны, если Рассказчик хочет, чтобы у его игр был особый вкус или ощущения. Это не значит, что вы получаете высеченные в камне помехи, которые ограничивают вашу созидательность. Как и в случае всех правил, они существуют, чтобы их нарушать, но вы не сможете шокировать, удивить или развлечь игроков новым настроением или темой, если вы уже не указали отправную точку хроники.

Подумайте о вашей любимой телепрограмме. Если она вам нравится, то ее тему и настроение вы без труда сможете описать. Ваш любимый сериал о полицейских может быть о том, когда хороший человек может сделать выбор, а общий настрой – мрачное смирение с проблесками надежды. Они дают авторам от чего отталкиваться. Вставляя эпизоды с разными лейтмотивами и ритмами, они поддерживают «базовую» тему и

настроение, давая контрасты. Ваша хроника должна быть такой же. Это дает вам возможность отойти от обычного стиля, не нарушая радикально тематическую и эмоциональную последовательность, уже установившуюся в хронике.

Тема

О чем ваша хроника? Ответ на этот вопрос дает тема. Заметьте, это вопрос не о конкретных сюжетах. Вам надо подумать более обще о смыслах за отдельными историями. Представьте, например, что вы ведете хронику по Таиланду. Истории могут быть о проникновении Запада в джунгли, что позволяет связать истории в сюжет о вражде между королевами джунглей, которые одновременно и борются с европейцами, и пытаются направить их друг на друга. Этот сюжет может описать такие темы, как столкновение науки и традиций, или необходимость оставить в стороне мелкую вражду пред лицом общего врага.

Тема дает хронике общее направление, а также удобный критерий при создании сценариев и не игровых персонажей. Вы должны быть способны связать их с темой, либо понимать, как они будут действовать в противоположность ей.

Например, вы можете решить, что ваша хроника об Окинаве будет о борьбе за власть над островом (который своим, по разным причинам, объявляют Япония и Китай). Ваша тема может быть о борьбе малых наций, на которых надвигается более могущественный, разрастающийся противник. Но как только вы определитесь с темой, то сможете оценить ваших персонажей и сюжеты соответственно: Как они развивают или описывают борьбу, вокруг которой вы строите тему?

В отличие от настроения, тема должна быть постоянной всю историю, иначе она будет выглядеть разрозненной – набором сценариев и игровых сессий, нежели цельной историей.

Настроение

Настроение игры – это ее общая эмоциональная окраска. Это зависит от жанра. **Закат Империй** - игра ужасов, но вы можете пожелать обратиться к неведомому ужасу, голому страху или внезапной жестокости. Это особенно важно в «жанровой» игре, каковой является **Викторианская Эпоха: Вампир**, так как хорошо подобранное настроение помогает игрокам обрести точку опоры, даже если они не знакомы с окружением.

Какие настроения подойдут для **Заката Империй**? Игра идет в период значительных общественных и политических беспорядков, потому настроения, касающиеся страха (перемен, остаться позади из-за перемен, перед Западом, потери собственного или культурного наследия), чуждости (для новых зарождающихся обществ или старых рушащихся), гнева (на иностранцев, на быстрые перемены, на общество смертных) более, чем подойдут.

Рассказчики могут захотеть провести сессию или историю, которая ярко отличается настроением от их идущей хроники. Это не дает играм стать монотонными и хорошо повышает напряжение. Классический пример – юмористическая (или, по меньшей мере, легкомысленная) серия в серьезном телесериале. Она выводит из рутины и показывает персонажей и обстановку в новом свете. Также, контрастная обстановка дает последующим серьезным сериям хороший пинок.

Реквизит и тому подобное

Некоторые Рассказчики используют музыку, изображения, бутафорию и тому подобное, чтобы передать информацию и установить настроение игры. Это может потребовать большой работы при неопределённых результатах, но в некоторых случаях вы можете на это решиться. Иллюстрации – самый простой реквизит. У вас может не быть короны какой-нибудь восточной страны или настоящего самурайского меча, но вы можете достать изображения из книг, журналов и интернета. Картинки, описывающие окружение персонажей – это еще лучше. Вместо того, чтобы тратить время на словесные описания, просто покажите игрокам картинку и скажите: «Итак, вы у пагоды, и выглядит она *вот так*».

Простой и дешевый реквизит может оживить персонажа или сцену. Представьте, например, что персонажи встречаются с контактом в курильне опиума. Вы можете показать, как тот прерывает речь, чтобы достать курительную трубку, или использовать пластиковую трубочку, которая не стоит практически ничего, чтобы сделать описание живее.

Так же легко найти музыку из любой азиатской культуры: китайские оперы, индийская рага, японская придворная музыка, выступления японских барабанщиков и многое другое. Но избегайте того, что содержит слова, если не хотите, чтобы текст песен отвлекал игроков от того, что говорите вы. Так же легко найти записи звуков джунглей и тому подобного, но помните, что не всем группам игроков нравится звуковое сопровождение игр, потому уточняйте заранее.

Особенно уверенные в себе Рассказчики могут даже подготовить закуски, соответствующие моменту сюжета. Если персонажи в основном общаются с Мандаринами Квинконса, подготовьте китайский чай и кунжутные булочки. Если они общаются с Западниками, и вы хотите показать их пренебрежение традициями, подайте газировку и чипсы (да, это анахронизм, но это вопрос момента).

Всегда помните, что реквизит и бутафория служат для *улучшения* игры. Если игрокам это маловажно – то и вы не заморачивайтесь.

Как их использовать в играх

Как только вы определитесь с общей темой и настроением игры, вам нужно передать их игрокам. Нет смысла говорить им: «Тема сегодняшней игры – сохранение традиций, а настроение – гнев». Старое изречение, что лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать – истинно.

Вы можете показать происходящее множеством способов, но лучший из них – использовать не игровых персонажей. Чтобы отобразить чуждость, используйте персонажей, которые растеряны и разочарованы происходящим. Если ваша тема – близорукость Мандаринов, то покажите таких из них, что мелочны и не доверяют друг другу. Пусть они игнорируют чужие предупреждения – особенно со стороны персонажей игроков – потому что они слишком поглощены интригами друг против друга. А когда катастрофа захватывает Мандаринов врасплох и только Гуй-дзин ваших игроков оказываются к ней готовы – вы раскрываете тему.

Когда вы показываете игрокам тему хроники, будьте уверены, что они смогут связаться с сюжетом и не игровыми персонажами прямым и осмысленным способом.

Тогда становится проще вовлечь игроков в истории, улучшая, тем самым, воздействие сюжета. Нет ничего хуже игры, в которой не игровые персонажи делают всякие интересные вещи, на которые игроки не могут повлиять.

Сюжет хроники может усилить ее настроение. Например, вы можете предложить неведомый ужас и тайны через сцены и обстановку, где у персонажей очень мало информации или ограничено сенсорное восприятие. Тайные встречи в изолированных местах, где слышатся неясные звуки; открытые встречи в местах, полных незнакомцев (или людей, говорящих на иностранных языках); неясные предупреждения, которые бормочут проходящие мимо незнакомцы и бои в темных, сбивающих с толку местах – все это усиливает настроение.

Стили игры

Вам может захотеться определить стиль игры, которую вы Повествуете. Настроение и тема – эмоциональная окраска вашей хроники и то, о чем ваша игра. Стиль – это то, чем занимаются персонажи. Вы можете захотеть провести боевую игру, или основанную на исследованиях, интригах, загадках, межличностных взаимоотношениях и еще многом другом.

Стиль хроники стоит обсудить с игроками. Вы можете уточнить тему и настроение игры на ходу без особых проблем, потому что это достаточно незаметные базовые элементы. И наоборот, боевик сложно переделать в политическую интригу без серьезной работы.

Чтобы помочь вам, мы приведем здесь некоторые возможные стили хроники для **Заката Империй**.

Исследование

Викторианская Эра – идеальный фон для исследований. Азия дает исследователям, картографам, охотникам за богатствами, священникам, торговцам и солдатам множество поводов для исследований, вторжений и эксплуатации новых земель. Амбициозные и, обычно, беспринципные, Западники готовы проникнуть на Восток и раскрыть его секреты. Местные часто помогают им ради вознаграждения, получения преимуществ в их собственных махинациях или просто чтобы выжить.

Вы можете построить исследовательскую хронику вокруг путешествия в джунгли Камбоджи, Лаоса или Сиама в поисках затерянных храмов или логовищ цариц джунглей. Она может вращаться вокруг экспедиции в сердце Китая, где Западники до сих пор остаются лишь слухом, в поисках древних текстов, которые могут подсказать, как Гуй-дзин могут пережить этот век. Плоскогорья Суматры, Борнео или Индокитая, окружённые душными джунглями и моровыми болотами, скрывают загадочные племена со своими секретами.

Исследование обычно сопровождается опасностью – от зверья, бандитов или коренных племен – потому боевые персонажи впишутся туда, как родные. Ученые (или, как минимум, хорошо образованные) персонажи тоже найдут там свое место. Великие исследователи Викторианской Эры, вроде сэра Ричарда Френсиса Бертона, никогда не считали себя грабителями. Они искали знаний – будь то местонахождение истоков Нила или забытого города Ангкор. Картографы, лингвисты, миссионеры и натуралисты участвовали в путешествиях, и многие их них искренне заботились о встреченных ими

культурах. Но если слух о путешествии просочится наружу, то враги могут тоже вступить в гонку, чтобы добраться до цели раньше. Исследователи могут столкнуться с саботажем или предательством, либо получить помощь в совершенно неожиданном месте.

Персонажи игроков могут быть котерией Кин-дзин, стремящихся раскрыть тайны и загадки Востока, либо семьей Гуй-дзин, желающих сохранить секреты своей культуры (либо использовать их) до того, как это сделают иностранцы. Изменения позиций тоже хороши. Персонажи Гуй-дзин могут предпринять опасные путешествия в далекие, варварские земли Европы и Америки, чтобы раскрыть тайны иноземных дьяволов.

Хроники об исследованиях полны боев, страхов и чуда. Персонажи сталкиваются с чудесами природы, заброшенными храмами, необычной флорой и фауной, а также другими сюрпризами. Но каждое открытие несет последствия для открывающих и открываемых. Антропологи ищут неизвестные племена, чтобы сравнить их с другими известными им обществами, но из-за контакта с внешним миром разрушается та уникальность племен, которую они искали. Философы утверждают, что стремление Запада эксплуатировать Японию привело к ее почти уничтожению век спустя… и последующему возрождению, как мировой силы. Европейские книжники легко постигали мифы и философию Индии, откуда узнали о концепции превосходства ариев – что впоследствии породило таких людей, как Адольф Гитлер. Любое исследование – это путешествие в неизведанное… что включает и неведомое будущее. После того, как Гуй-дзин и Кин-дзин открыли для себя общества друг друга, они могут обнаружить себя изменившимися так, как они не ожидают… или хотят.

Интрига

Хроники, вращающиеся вокруг интриг – основа **Вампира**, но их очевидная сложность может отпугнуть многих Рассказчиков. Они требуют больше подготовки, чем игра в любом ином жанре, но дополнительных усилий, которые нужно затратить, не так уж и много, а результат может оказаться более, чем стоящим того.

Ключ в том, чтобы тщательно подготовить для таких хроник не игровых персонажей. Будьте уверены, что вы понимаете цели, ресурсы и планы каждого важного не игрового персонажа. Потому, когда игроки сделают что-то неожиданное – *как минимум*, раз за игровую сессию – вы сможете решить, как на это отреагирует каждый из не игровых персонажей, основываясь на понимании их намерений и способностей.

Будет неплохо создать расписание для каждого такого персонажа и приблизительно там обозначить, как будут развиваться их планы и интересы, если персонажи игроков не будут делать ничего. Это даст вам примерный план для того, чтобы решать, как не игровые персонажи будут реагировать на действия персонажей игроков. Не забывайте про их подручных и слуг. Недовольный помощник, верный солдат и амбициозный новичок – практически стандарт таких историй. Они дадут вашим персонажам множество возможностей для планирования и махинаций, шантажа, подкупа и предательства.

Но избегайте слишком закрученных сюжетов. Если ваши игроки окажутся в тупике, то с каждым ходом будут лишь больше злиться. И наоборот, если им все будет удаваться легко, то появится ощущение рельсовости сюжета. Лучше всего будет начать с одной-двух простых схем. На основе того, как ваши игроки справятся с ними, можно будет решать, как усложнять и балансировать следующую ситуацию. В историях об

интригах часто выходит так, что простая схема оказывается лишь эпизодом или прикрытием чего-то большего.

Ритм очень важен для хроник об интригах. Если персонажи слишком быстро раскроют слишком много тайных планов, то вся хроника покажется фарсом или безумием. Слишком много слоев тайных планов и скрытых мотивов могут породить равнозначно разрушительный эффект, когда игроки буду ожидать, что им *все всегда* лгут, и они никогда не смогут узнать чьи-либо истинные цели. Шок осознания – когда узнают, что их действия, которые, казалось, служили одной цели, на самом деле способствуют другим – одна из красот такого рода хроник.

Ужас

В основе своей, **Вампир** – игра ужаса. Хорошо время от времени напоминать это игрокам. Напугать игроков, в отличие от их персонажей, может быть сложно, но с должной подготовкой все становится проще.

Для создания атмосферы ужаса очень важно настроение. Достаточно часто разница между историей ужасов и историей приключенческого боевика, тайн, фэнтези или другого жанра лежит в подаче. Помимо разного рода сверхъестественных элементов, история ужаса выделяется чувством, что в мире что очень сильно пошло не так. Эта «неправильность» может быть явной и наглядной, вроде бродящих повсюду разложившихся трупов, или тихой и незаметной, вроде неожиданных перемен в личностях ваших друзей. Как бы то ни было, она всегда есть.

Нервозность помогает усилить чувство неправильности. Лишите игроков традиционных основ игры – того, на что они привыкли опираться (доверенные союзники предают, враги оказываются иммунными к их силам и так далее). Когда персонажи окажутся не уверенными, что смогут совладать с ситуацией физическими, социальными или интеллектуальными способами, доведите игроков до грани и сделайте более чувствительными к другим вашим способам эмоционального воздействия. Когда им приходится биться без привычного набора Дисциплин, союзников и ритуалов, то чувство их триумфа после победы (или беспомощности после поражения) лишь усилится.

Ужас кормится чувствами изолированности и чуждости. Разделение партии может быть кошмаром Рассказчика, но в случае игры в стиле ужаса результат может стоить усилий. Быстро переключайтесь между игроками или группами игроков и не давайте всех деталей - гораздо страшнее будет, когда персонажи сами додумают детали, а не получат от вас полное описание.

Помимо прочего, не забудьте сделать вашу хронику откровенно страшной. Превращение во всех смыслах обычного персонажа, события или места в чего-то неожиданно чуждое и пугающее – лучший способ продемонстрировать всепроникающую суть ужаса, с которым столкнулись персонажи.

Приключенческий боевик

Никогда не принижайте ценность приключенческого боевика. Далеко не безыскусные, такие игры имеют огромный потенциал для отыгрыша и немедленное вознаграждения в виде летящих в лоб приключений.

Основа поддержания интереса в таком типе игры – избегать превращения ее в просто бесконечную битву. Сделайте так, чтобы в каждом бою персонажи были как-то ограничены – вынуждены защищать заложников или невиновных, лишены оружия или способностей, вынуждены бежать, быстро приближаются крайние сроки и так далее. Тогда битвы всегда будут интересными.

По ходу боя перед персонажами должны вставать сложные выборы. Убить врага или спасти невиновного? Спасти себя или друзей? Подчиниться приказам господина или использовать свои методы? В данном случае ваша приключенческая игра будет больше, чем просто кучей сражений. Большинство хороших боевиков используют свои эпизоды для того, чтобы развивать историю, а не обрывать ее, когда герои покажут свои умения. Заставляя персонажей сталкиваться с подобными выборами во время сражений, вы дадите им смысл существования помимо мордобоя и демонстрации крутости.

Особенно важно включить какие-нибудь важные небоевые задачи. Это не только поощрит игроков разнообразить свои способности, но и позволит им (и вам) размять мышцы отыгрыша. Ритм, а не сражения – важный элемент приключенческой игры. Потому не жалея добавляйте погонь, коротких сцен и социальных моментов, но помните, что вашей целью должна стать скорость, а не насилие.

Ведение вашей хроники

У каждого Рассказчика свои методы ведения игровых хроник, но в этом деле есть ряд постоянных. Управление хроникой обычно требует баланса между подготовкой заранее и импровизацией на ходу. Как говорят военные, ни один план битвы не выдерживает столкновения с реальностью…

Некоторые Рассказчики гордятся тем, что ведут игру, постоянно импровизируя, без всякой подготовки. Для того, чтобы такое получалось регулярно, необходимо сочетание действительно талантливых Рассказчиков и игроков, но для всех прочих некоторая подготовка нужна, чтобы игры шли глаже и дольше. Таким образом, подготовка может состоять из записи нескольких имен, мест и эпизодов сюжета, но некоторые Рассказчики предпочитают расписать эпизоды и действия заранее. Если вы предпочитаете тщательное планирование, используйте это в качестве средства для поддержания вашей импровизации, потому что шансы того, что игроки сотворят чего-то, что вы не планировали – очень высоки.

Приводимые ниже предложения помогут вам выжать максимум из вашей подготовки и импровизации. Баланс между ними зависит всецело от вашего личного вкуса и стиля… нет правильного или неправильного способа вести игру, кроме желания дать удовлетворяющий опыт всем участникам. Важно помнить и о том, что вы, как Рассказчик, тоже должны наслаждаться игрой. Хоть вы и предлагаете развлечения и вызовы для других, вы тоже должны ставить себе испытания и наслаждаться ими.

Отважный человек не боится дождя в лицо

Удача любит смелых. По ходу вашей игры неизбежно то, что рано или поздно ситуация начнет развиваться неожиданно. В конце концов, если бы вы могли продумать все возможные ходы развития сюжета хроники, то и в самой игре не было бы смысла. И вам бы стоило написать роман.

Таким образом, когда ваши игроки отправляются в какое-нибудь неожиданное место или рушат планы противника самостоятельно придуманной схемой, которую вы не ожидали, вам нужно на ходу предоставить новый материал.

Во-первых, не паникуйте. Берите пример с бульварного чтива – если не уверены, то начните бой. Во время боя вы можете продумать, кто эти загадочные враги, каковы их цели и с кем в союзе. Если в вашей хронике это неприемлемо, подкиньте игрокам еще какую-нибудь проблему. Дайте им персонажа с каким-нибудь шокирующим откровением или новой информацией. Суть в том, чтобы подсунуть игрокам чего-нибудь интересное, чтобы они не догадались, что у вас нет идей. Это даст вам время продумать следующий ход. Что-то шокирующее тоже должно привлекать внимание игроков. Пока они с этим разбираются, у вас есть время подумать.

Если вы действительно, реально, качественно застряли, то объявите в игре перерыв. В перспективе, гораздо лучше взять паузу и начать потом заново с определенной уверенностью, нежели продолжить и прийти к множеству новых персонажей и сюжетных элементов, которые вам не нравятся и не работают.

Но умный знает, когда взять зонтик

Лучший способ сделать ваши импровизации хорошими – быть к ним готовым. Лучшая хроника вселяет ощущение, что мир и без персонажей жив. То есть, чего-то происходит и когда они не на сцене. Персонажи игроков вносят свой эффект – они, в конце концов, самые важные персонажи своих историй – но неигровые персонажи и события движутся вперед, независимо от того, что делают персонажи игроков.

Это и есть способ создания ваших персонажей. Раз вы знаете, на что пять Предков города готовы, как личности и как двор, вы можете создать простые планы и расписание для них. Это предоставляет немалый источник второстепенных историй вашей хроники и побудить игроков исследовать другие потенциальные сюжеты и ситуации. Более важно то, что когда планы антагонистов нарушаются или идут хорошо, то вы можете без особых проблем внедрить в них персонажей. Если персонажи неожиданно убивают важного подручного и решают идти на главного злодея, полезно будет знать, где у него логова, их примерные планы обороны и намеки на то, как он будет реагировать и защищаться.

Кроме того, для упрощения игр можно заранее провести подготовку. Иметь список имен очень полезно, особенно если не говорите на мандаринском (или японском, или индонезийском…). Ничто не портит настроение лучше, чем предъявление ловкого и шустрого персонажа, а затем задерживаться, когда приходит время представляться. «Почтенные Предки, я… эмм… уххх… это… Фред?» - не тот диалог, который убеждает игроков в ваших способностях.

Готовьтесь к сессиям заранее и будьте уверены, что у вас есть карты, изображения или хотя бы чёткое представление о том, как выглядят места, где все будет происходить. Вам не понравится застрять, если персонаж вдруг захочет найти местную гостиницу или тайный проход. Также полезно иметь под рукой справочник-другой с изображениями городов, крепостей, рыбацких деревушек, гостиниц и тому подобного. Вы всегда сможете показать персонажам, как выглядит место, в котором они находятся, а также будете иметь образцы, чтобы создавать нужные места на ходу. То же относится к изображениям одежды, оружия и доспехов нужных лет.

Другие идеи по хроникам

И снова охота за сокровищами: иди на Восток, юный Каинит!

Лучший способ внедрить сюжетные элементы **Заката Империй** в текущую хронику - отправить персонажей европейского или американского происхождения на Восток. Это даст и вам и персонажам опробовать сюжет и его уникальные элементы. Это же служит и завязкой полноценной хроники, когда ваши игроки сталкиваются с Гуй-дзин.

Короткая история «охоты за сокровищами» дает относительно простой способ вовлечения текущих персонажей. Запад едва-едва открыл Восток, и Западные старейшины торопятся заявить права и захватить все более-менее ценное, от магических артефактов до концессий на добычу ископаемых. Многие молодые Каиниты отправляются на Восток, чтобы захватить территории, поискать сокровища и узнать, что могут предложить разные земли и культуры. Одни путешествуют по приказу своих сиров, князей и епископов. Другие отправляются на Восток, чтобы от них же сбежать.

Поскольку сценарий несколько сложен, рекомендуется первые приключения сделать прямолинейными. Вашим игрокам (и их персонажам) понадобится с ним разобраться. Простой сюжет даст им четкое направление и поиск сокровищ для этого идеален. Считайте это приключениями Индианы Джонса в поздневикторианском окружении, и формула победы у вас в кармане.

При поиске сокровищ полезен любой тип персонажа. Бойцам будет с кем подраться – от тварей из джунглей до защитников сокровищ. Ученые расшифровывают надписи и шифры. Грабители могил могут добраться до сокровищ без крупных битв. А специалисты по переговорам используют свои навыки для получения информации полезной для достижения цели Котерии.

Усыпанные драгоценными камнями золотые безделушки – очевидная цель, но не единственная. Для исследователя знания и слава от обнаружения затерянного храма не менее ценны, чем любой усыпанный камнями идол. Знание древней истории и происхождения Гуй-дзин или Каинитов тоже стоят поиска.

По иному, но связанному сюжету, персонажи могут искать знания о самих Гуй-дзин. Например, Котерия может желать освоить одну из Дисциплин Гуй-дзин (еще не зная, что это невозможно) или осесть, чтобы изучать Гуй-дзин и их общество. Любого, кто добудет данные по этим темам – теоретические или практические – будут встречать, как героя.

Тема, настроение, стиль

В случае короткой истории охота за сокровищами может не требовать темы – персонажи просто пытаются найти добро, захватить его и сбежать. Если вы вносите охоту в текущую историю, то вам может захотеться подстроить ее под действующие темы. В случае прямолинейной и достаточно короткой истории вам стоит держаться относительно простых тем, вроде столкновения культур. Вам может захотеться, например, отразить разницу между Западным экспансионизмом и Восточным изоляционизмом. Также, можно показать и сходство культур. В общем-то, общество Каинитов и Катаян состоит из интригующих немертвых бессмертных существ огромной силы, которые обожают влиять на смертных из-за кулис.

В вопросе настроения вариантов множество. Обычное дерзкое и достаточно оптимистичное настроение приключенческой истории вряд ли впишется в хронику ужасов. Но страх работает очень хорошо. Западники считают Восток загадочным и странным местом, полным мифов, слухов и неведомых опасностей. Необычные силы Гуйдзин лишь придают атмосферы.

Но независимо от настроения, быстрый и активный стиль идеально служит истории об охоте за сокровищами. Не дайте ни одной сцене пройти без новой угрозы.

Места

Места очень важны для охоты за сокровищами, и исследование новых земель – часть очарования такой истории. Но не игнорируйте жанровые штампы, даже внося в них свои изменения:

- **Могильники и храмы**: будь то влажные джунгли Бирмы, изолированные горы Японии или обширные равнины Китая, древние, забытые храмы полные ловушек и загадочных хранителей – естественный элемент такой истории. Не стесняйтесь применять стереотипы исследования подземелий – здесь они фактически необходимы.
- **Пещеры и катакомбы:** пещерные комплексы тоже вписываются в образ «опасных подземелий», и дают вам множество геологических и природных ловушек и угроз, с которыми можно играть. Вам может захотеться, чтобы они вели в подземные монастыри забытых орденов, библиотеки и другие тайные хранилища знаний. Начальные эпизоды *Искателей утраченного ковчега* – классическая комбинация храма и катакомб, а эпизод с могилой из *Мумия возвращается* дает более современную интерпретацию. Дайте их грабить без всякого стыда, и игроки будут вас любить.
- **Забытые города**: забытый город или монастырь – другой фаворит, особенно если надо добавить ощущение бульварного чтива. В городе могут до сих пор быть обитатели или он может лежать в руинах. Удобно то, что в Азии 19 века были настоящие забытые города, вроде Ангкора, а также легендарные тайные миры, вроде Шамбалы, Агарти или горы Меру. Они дают другие возможности персонажам раскрыть свои мотивацию и действия, во время попыток объяснить свое присутствие и цели местным.

Цикл крови, цикл железа

Взяв за основу тему поиска сокровищ, Рассказчик может построить забавную и занимательную историю об обучении восточным боевым искусствам. Этому сюжету следуют многие тысячи кинофильмов, так что источников у Рассказчика будет предостаточно.

Такой сюжет требует большего, чем просто боев. Чтобы найти наставника, персонажам нужно не только встретиться с опасностями неизвестной страны – им нужно разобраться с иноземными обычаями и убедить наставника принять их. А завоевать право на обучение должно быть еще сложнее, особенно немертвым. Учитель определенно будет испытывать целеустремленность и верность учеников, и не будет тратить времени на дилетантов, и уж тем более – раскрывать секреты предателям. Персонажам может понадобиться отказаться от всех прошлых и будущих связей с Западными сектами и продемонстрировать свою верность, саботировав планы старейшины или убив врага учителя.

Как только персонажи найдут учителя, возникнут новые нити сюжета. Персонажам придется соревноваться с враждебными учениками. У наставника могут оказаться враги, которые атакуют школу (для додзе нежити такие вендетты могут длиться тысячелетиями). Наставник постоянно испытывает качества учеников или соблазняет их силой и так далее. Даже попытки понять философию Дхарм будет приводить к еженощным проблемам.

Есть что-то вроде традиции – Западники, мастерски освоившие Восточные боевые искусства, никогда не смогут вернуться домой по-настоящему. Знания отделяют их. Они могут отправиться в путь, считая, что освоят какое-то тайное боевое искусство (или Восточное чародейство), которому обучат Каинитов дома. Но вернувшись, они поймут, что им больше не важны прежние мотивы, либо они не смогут отделить техники боя от мистической философии. Старейшины хотят смертоносные боевые навыки для своих шерифов, архонтов и храмовников, но не «глупый» псевдомистицизм, идущий комплектом. Персонажи могут обрести уважение за свои азиатские навыки, но в лучшем случае станут одиночками, которых старейшины будут использовать, но не доверять всецело. И, как обычно, фильмы и телесериалы могут дать много информации о таких персонажах.

Смешанные хроники

Свести персонажей Гуй-дзин и Каинитов в одной хронике может показаться безумием. В конце концов, каждый Катаян ненавидит Каинитов и стремится уничтожить, а каждый Каинит мечтает завоевать и уничтожить Гуй-дзин, так?

Не звучит ли это как-то… ну… плоско?

«Убивай белых» может быть основным принципом для современных **Вампиров Востока**, но в **Закате Империй** все происходит в 19 веке, а не начале 21. Те недовольства (и личные обиды) за которые Гуй-дзин захотят отомстить в Большом Прыжке, еще только появляются.

Что более важно, ни на Западе, ни на Востоке нет роевого мышления. Исторически, некоторые смертные Азии Викторианской Эры видели в Западе преимущества, а некоторые европейцы и американцы проникались красотой и мудростью общества Азии. Что бы из этого ни было нормой для Каинитов и Катаян, персонажи могут придерживаться любого варианта.

С практической точки зрения следует учитывать, что Каинито-катаянская сборная команда выходит за пределы того, что оба общества считают «приличным». Деловое партнерство накладывает относительно меньшее бремя, потому что азиатские культуры (и некоторые западные) считают всю коммерцию изначально порочной. Но общество посчитает француза или британца, носящего китайский костюм или перешедшего в буддизм весьма эксцентричным типом – а брак с азиаткой гарантированно выведет его за пределы приличного общества. Многие азиаты точно так же относятся к своим собратьям, принявшим христианство или отсылающим своих детей в европейские школы. Мандарины Квинконса не будут снисходительны к Семье с входящими в ее состав Каинитами, как и западные старейшины станут сомневаться в Котерии или Клубе Адского Пламени, которые пригласят в свои ряды Катаян.

Тема, настроение, стиль

Темы, вроде преодоления общественного давления и предубеждений (или неудачи в этом) и попыток понять чужую культуру – достаточно очевидный выбор для смешанной хроники. Это не значит, что другие темы не сработают. Рассказчики не обязаны ограничивать хроники темами, которые подсвечивают сочетание Гуй-дзин и Каинитов. К сожалению, избежать их вы тоже не сможете, потому лучше решить, как их использовать с наилучшим эффектом.

Смешанная хроника несколько ограничена в выборе настроения. Сложно создать настроение восточной (или западной) экзотики, страха из-за ксенофобии или возбуждения при встрече с неведомым, когда группа игроков включает в себя персонажей, которые предполагаются экзотическими, чуждыми или неведомыми.

В зависимости от сюжета, сработает любой стиль, включая боевое приключение, если у Катаян и Каинитов общий враг. Военная история, например, может поставить группу Катаян и Шабашитов против безжалостной банды Каинитов Камарильи, которые желают заполучить домен для какого-то старейшины-дегенерата. Хроники об исследованиях, интригах или взаимоотношениях – и это лишь самые простые варианты – становятся лишь ненамного сложнее, если в одну группу объединить Каинитов и Гуй-дзин.

Другие сочетания

У Гуй-дзин отношения с другими Шэнь несколько ровнее, чем у Западных вампиров с призраками, магами, подменышами, оборотнями и тому подобными. Вторжение Запада дает подходящего общего врага, против которого можно объединиться. Гуй-дзин и Хенгейокай могут быть взаимно заинтересованы в защите Драконьих Гнезд или духов-союзников от Западных лесорубов, разработок месторождений или прокладки железных дорог. Маги могут объединиться с немертвыми ради защиты своих культур от завоевателей с Запада.

Пересекающиеся хроники **Заката Империй** – как и все подобные хроники Мира Тьмы – не для слабых духом. Неважно то, что у игр могут быть разные темы – умный Рассказчик найдет то, что подходит обоим вариантам. Вопрос в знании правил, сверхъестественных культур и предысторий более, чем одной игры – и это немалый объем материалов. Если вы хотите провести пересекающуюся хронику по Закату Империй – мы восхваляем вашу храбрость, но ожидайте проблем.

Исторические хроники

В Викторианскую Эру на Срединное Царство обрушиваются события, которые формируют историю наций на десятилетия вперед. Такие события сами по себе обладают значительным сюжетным потенциалом. Здесь мы приведем несколько способов ввести вашу группу в события, которые раскачивали Азию 19 века.

На каждое событие приведено краткое резюме из истории смертных и Гуй-дзин, которые более детально были описаны ранее, включая предположения по историям, которые вы можете провести, основываясь на этих событиях. В некоторых случаях мы включали предположения по теме, настроению и стилю, но это были лишь варианты. Используйте их, меняйте их или забудьте про них – как вам будет удобно. В частности, помните, что военные истории превалируют потому, что войны – самые драматические вехи в истории человечества. Это не отказывает вам в праве вести хроники по мирным временам, политическим интригам, любви, о Дхармическом развитии или любой

другой теме.

Первая Опиумная Война

В 1839 возникает напряжение в отношениях между Великобританией и Китаем. Китай запрещает ввоз большей части британских товаров, на что Британия отвечает контрабандой опиума, чтобы оплачивать закупки чая. Британское же правительство отказывается обуздывать торговлю наркотиками. Когда британские власти не выдают моряков, обвиняемых в убийстве, Китай посылает военные корабли, чтобы оказать должное давление. С этого и начинается война. Китайские войска значительно превосходят британские силы числом, но те, в свою очередь, обладают лучшим оружием, лучше тренированы и мораль у них выше. Ни одна сторона не соблюдает договор 1480 года, и не прекращает войну. Когда правительство Цин сдается в 1842 году, то выплачивает Британии большую компенсацию, заключает ряд торговых концессий, дает привилегии и остров Гонконг.

Двор Огня тоже немало воюет за кулисами войны смертных. Но большую часть своих сил он сосредотачивает на защите Кантона от британских атак. Семей, которые он выделяет, оказывается достаточно, чтобы обеспечить контр-осаду Каинитам Макао. Когда Цин сдается, культурный шок ввергает Двор Огня в хаос не меньше, чем потеря Алых Ширм среди гунханов.

Это великолепный период и место, чтобы поставить Квинконс против Кин-дзин, особенно группе персонажей Каинитов. Квинконс сильнее, чем будет когда-либо в Викторианскую Эру, и потому Двор Огня – опасный оппонент. Войска смертных по силе так же примерно сравнимы, чего не будет в любом последующем конфликте, потому всего одна Котерия или Семья может надеяться повлиять на исход ночного сражения и будущее сект.

И, что делает этот сценарий еще лучше, ни одна сторона не знает сил и стратегий другой. Хоть Двор Огня и общался с Кин-дзин больше 200 лет, иноземных варваров он удерживал на должном расстоянии от себя. Каиниты, в свою очередь, не считали себя достаточно сильными, чтобы выступать против загадочных и могущественных Катаян. С каждой стороны будет множество сюрпризов друг для друга.

Как история о войне, хроника по Опиумной Войне требует скорости и огромного количества действия. Рассказчик должен создавать сцены интриг или ритуалов Двора Огня, чтобы развивать сюжет. Например, можно проиллюстрировать пышность и величие Двора Огня описанием собрания по противодействию британцам и Кин-дзин, где персонажи могут представить некую информацию из первых рук, которая делает их присутствие необходимым. Интриги? Пусть Мандарин прикажет работать с враждебной Семьей и да начнутся удары в спину.

Настроения у военных историй как правило весьма мрачные. Если история начинается со стороны Гуй-дзин, то настроение может меняться, вероятно, с патриотического воодушевления к удивлению, мрачной целеустремленности, безрадостности и мрачности, когда персонажи узнают, что Китай – и Квинконс – проиграли. У Каинитов же настроение развивается в обратном направлении. Они начинают войну, которой не хотели, против могущественного врага, которого не понимают. Такая ситуация питает страхи, и способность Двора Огня быстро вырезать всех Каинитов Макао лишь подпитывает их. Но с ходом битв приходит ярость и заканчивается

триумфом, когда Двор Огня подписывает мир, ошибочно считая, что у Кин-дзин есть какое-то влияние на британские войска.

Все истории **Заката Империй** упоминают или включают тему столкновения культур, так что упоминать их тут не имеет смысла. Для военной истории стоит использовать темы патриотизма, силы самопожертвования или благородства в поражении. Либо наоборот – тщетности войны, утери сил или глупости лидеров. Первая Опиумная Война несет в себе множество историй. Вот некоторые из них:

- **Рейд в Макао**. Персонажи – Гуй-дзин пробираются в Макао, чтобы убить важного Каинита… или, по меньшей мере, Кин-дзин, который как-то обидел их либо важного Дзину или Мандарина. Западные Вампиры могут оказаться куда более защищенными, чем ожидается, либо Тремеры Макао устроили ловушку. Как бы то ни было, персонажи участвуют в быстром приключении в стиле спецназа.
- **Водные дьяволы.** Во время этого конфликта среди смертных ходят слухи о водных дьяволах, которые могут задерживать дыхание на несколько часов. Они терпеливо сидят на дне бухты, дожидаясь британского корабля, а потом его саботируя. Несмотря на популярность этих слухов, британские капитаны никогда ни о чем подобном не докладывают. Персонажи, как вариант, могут попытаться саботировать британские суда в бухте Макао или не допустить их в Кантон. Так как они вампиры, персонажам не надо дышать… но что если Кин-дзин поставили под водой охрану? Найдут ли персонажи способ атаковать корабли днем?
- **В лагере врага.** Персонажи пытаются проникнуть в расположение британских войск, осаждающих Кантон. Они могут захотеть узнать планы боя британцев или изменить их Обязательством. Еще они могут попробовать саботировать британскую артиллерию или убить командиров. Гуй-дзин надо стараться не выдать себя – как вампиры, они сильнее любого британского солдата, но таких солдат вокруг *много*.
- **Стратегия и тактика.** Персонажи могут попытаться создать и натренировать свою собственную группу ополчения или партизан для борьбы с британцами. Такой сценарий ставит множество вызовов. Персонажи выступают, как смертные рекрутеры или пытаются выдать себя за богов? Как они скрывают свое ополчение, пока не приходит время удара? Как они тренируют своих солдат и поддерживают их верность? Если персонажи устраивают ночной налет, то могут и сами поучаствовать. Вашим игрокам нравятся настольные стратегии? Можно попробовать найти симулятор, который даст правила для британских солдат той эпохи. Сделайте карту местности между Макао и Кантоном, игроки будут генералами, и они отыграют сражение между их иррегулярными силами и армией Великобритании.
- **Предотвращение битвы**. В данной истории британские войска идут в сторону Драконьего Гнезда или обиталища важного духа – может, Нуши Семьи. Битва осквернит Драконье Гнездо или изгонит духа, что заставляет персонажей искать способ предотвратить бой или сделать так, чтобы он прошел где-то еще.
- **Общественная работа**. Не все истории должны происходить вовремя войны. До или после нее персонажи могут стараться помочь китайским чиновникам остановить торговлю опиумом. Это требует работы с обществом не меньше, чем боевых навыков. Может, опиумная зависимость

сокращает число смертных служителей Семьи, что заставляет персонажей бороться с контрабандистами, чтобы сохранить Алые Ширмы.

- **Дипломатия.** Во время вторжения Квинконс оставляет Двор Огня на произвол судьбы. Мандарин Двора отправляет Семью персонажей в другие Царственные Дворы за помощью. Но они не должны просить слишком явно, иначе Двор Огня потеряет лицо. Сумеют ли они убедить лидеров других Дворов в опасности Британии? Но у Предков других Дворов нет достаточного опыта общения с иноземцами, и они не верят, что варвары из далеких земель могут как-то угрожать Китаю.
- **Двойная хроника.** Особенно храбрые Рассказчики могут вести две хроники по Опиумной Войне за один раз, с персонажами Ван Гуй в одной и Каинитами в другой, чтобы показать войну с обоих сторон.

Развитие Гонконга

Эта история о месте, а не конкретном событии. Хронику можно провести в любой период с 1840 по 1900. Также, она отличается от большинства хроник тем, что она не военная. Гуй-дзин не нравится рост Гонконга, но поделать с этим ничего не могут. Вы можете вести хронику для Каинитов на самом острове, либо хронику Гуй-дзин в Южном Китае, персонажи которой в какой-то момент в Гонконг попадут.

До британцев на Гонконге была лишь маленькая деревня китайских рыбаков. Когда Линь Цзэсюй изгоняет британцев из анклава Тринадцать Факторий неподалеку от Кантона, они оседают в Гонконге. После Первой Опиумной Войны поселение становится постоянным, и используется как торговый пост и перевалочная база при торговле с Юго-восточной Азией. Колония постоянно растет, так как голод и войны отправляют все больше китайских беженцев пытать счастья у британцев.

Среди Кин-дзин Вентру Роберт Педдер с определенной долей справедливости утверждает, что именно он создал Гонконг, так как одна из его смертных пешек включила Гонконг в список требований. Будучи первым Кин-дзин острова, он именует себя Тайпань. Что более важно, он удерживает этот титул, несмотря на притязания молодых и амбициозных Каинитов. Если он и не управляет ростом Гонконга, то и не мешает ему.

Гонконг – идеальное место для проведения хроники **Викторианской Эпохи: Вампир** на Востоке. Каиниты удерживают остров, но и Гуй-дзин недалеко. Персонажи-Каиниты могут увидеть немного Востока, но не будут им ошеломлены.

- **Рейды**. На Гонконг вряд ли будут устраиваться серьезные налеты Катаян (за исключением отголосков более крупных конфликтов, вроде Восстания Тайпинов или Второй Опиумной Войны). Но отдельная Семья или Катаян может попробовать убивать Западников. Гуй-дзин могут нацелиться на особенно ненавистного Каинита или его стадо, либо устраивать акты терроризма, в надежде изгнать британцев.
- **Шпионаж.** Квинконс всегда имеет *шпионов* в Гонконге. Даже если Катаяны не делают ничего, лишь наблюдают и изучают, Роберт Педдер может отправить персонажей против них – либо чтобы уничтожить, либо чтобы шпионить уже за ними. Как вариант, этот сценарий может быть о Семье, которая изучает Кин-дзин, стараясь не попадаться им на глаза.
- **Тайные сделки.** Кому-то так или иначе захочется заключить сделку с врагом. Персонажи, вовлеченные в интриги Каинитов, могут обнаружить, что враг Котерии тайно обменивается услугами с определенными

Катаянами. Или персонажи сами пытаются заключить тайные сделки. Как вариант – местный Клуб Адского Пламени очень заинтересован в Катаянах и может попытаться установить с ними мирные отношения.

- **Своя база.** Со временем Рассказчику стоит отправить персонажей на материк. Может, им надо спасать кого-то, важного для них. Может им нужно что-то, что добыть можно только на материке. Может, им нужно шпионить за Гуй-дзин. Так или иначе, Гонконг становится их воротами в Китай и убежищем, когда придется отступать.

Канагавский Договор 1854 года

В 1853 году коммодор Мэтью Перри приводит в бухту Эдо четыре корабля и очень вежливо требует, чтобы японский Сегунат дозволил торговлю между Японией и США. После года беспрецедентных дебатов в рядах японской элиты, японское правительство принимает требования, когда Перри возвращается, давая ряд концессий в надежде купить время и укрепить Японию.

Ультиматум застает Гаки врасплох, и в их рядах ведутся диспуты не хуже, чем у смертных. Рассказчик может устроить хронику о политических интригах вокруг визита Перри, в которой различные фракции Гуй-дзин будут стараться обеспечить поддержку своих взглядов. Интриги продолжаются и после 1854 года, когда Гаки стараются привыкнуть, использовать или изгнать западных вампиров и их стада.

Политические темы, вроде нужды в компромиссе – или наоборот, в несгибаемой твердости – растут в хронике вокруг Канагавского Договора сами по себе. Большая часть историй потребует, скорее, общения, чем сражений – если Рассказчик не захочет бросить Гаки в полномасштабную гражданскую войну. Так как Гаки ничего не знают об американцах, вокруг этого легко создать настроение загадочности и дурных предзнаменований, которое становится лишь сильнее по мере того, как вслед за смертными в Японию проникают и Кин-дзин.

- **Грубая политика**. Некоторые Гаки не ограничиваются уговорами при попытках найти себе поддержку. С той ночи, как Перри выдвигает ультиматум, Гаки начинают вспоминать об услугах и поднимать информацию для шантажа. Если у кого-то есть, чем очернить персонажей, то могут посыпаться угрозы позора, если с их стороны не будет поддержки. А теперь пусть два Гуй-дзин из противоборствующих удзи пытаются шантажировать персонажей…
  Другие Семьи могут попробовать обеспечить себе поддержку с помощью Сумеречных Войн. Они вызывают Семью персонажей на какое-либо соревнование, и проигравший должен поддержать любое требование, какое выдвинет победитель. Естественно, вызывающая Семья сделает все, чтобы выиграть.
  Интриги могут легко перерасти в убийства. Если близкий персонажам Гуй-дзин неожиданно, жестоко и необъяснимо встречает Окончательную Смерть, их попытки раскрыть дело приведут в змеиный клубок подкупов, шантажа и старых вендетт, вновь разгоревшихся из-за текущего кризиса.
- **Миссия в Квинконс**. Бисямон отправляет послов – персонажей – ко Двору Крови, ища помощи против иноземцев и врагов из Гэндзи. Персонажи должны убедить самовлюбленных Мандаринов и Предков Двора Крови помочь, не сдавая независимости Гаки.

- **Ночные налетчики.** Первые Кин-дзин вызывают даже больший шок, чем первые западные смертные. Персонажи выслеживают банду Кин-дзин, ушедшую из одного из договорных портов. Среди них есть достаточно могущественный Тремер, который стремится изучить японскую магию и духов. Он может очень разозлить ками… И, конечно же, Кин-дзин – мерзостное извращение порядка Небес по сути своей.
- **Сотрясатель земли.** *Некто* вызывает землетрясения 1854 и 1855 годов, и его попытки наказать смертных Японии приводят к гибели даймё персонажей. Самое время для старого доброго самурайского эпоса о мести.
- **Путешествие на Запад.** Через несколько лет после заключения Договора, даймё посылает персонажей в Европу. Они могут быть посольством к иноземному Князю или Архиепископу. Но они – еще и, несомненно, шпионы, которые должны изучить все, что можно о западных смертных и Кин-дзин.

Вторая Опиумная Война и сопутствующие восстания

Первая Опиумная Война практически доводит до банкротства китайское имперское правительство, что заставляет губернаторов провинций поднять налоги. Голод становится еще одной проблемой для населения. Хун Сюцюань, самопровозглашенный младший брат Иисуса Христа, разворачивает мистическо-коммунистический культ, который охватывает значительную часть Южного Китая. Хоть некоторые западные страны и поддерживают поначалу квазихристианское движение Тайпинов, впоследствии предпочтение отдается ослабленной и предсказуемой династии Цин. Так как имперским властям не хватает денег на военную кампанию, они возлагают эту ответственность на губернаторов провинций, превращая их в автономных полководцев.

Вторая Опиумная Война совпадает с Восстанием Тайпинов. Британцы и французы используют малозначимые инциденты, как поводы еще раз разгромить Китай, получая еще больше репараций и концессий. Восстание нянцзюней в северном Китае и дунган в западном – тоже накладываются на Восстание Тайпинов.

Для Гуй-дзин и Каинитов все это складывается в одну войну, охватывающую все Дворы. По всему южному и центральному Китаю неонанты Кин-дзин вторгаются в домены, стараясь урвать себе часть территории Китая. Они не целенаправленно убивают или порабощают Гуй-дзин – Китай их привлекает смертными сосудами, возможностями обогащения и возможной властью над Становленными и теми, кто прибудет позднее. А Катаяны защищают свою страну.

Значительное меньшинство Кин-дзин появляется, как христианские миссионеры, в надежде обратить Тайпинов в свое понимание учения. Крупнейший и наиболее организованный блок миссионеров – католические Ласомбра-отступники, которые стремятся спасать смертные души дабы искупить собственное падение. Оставшиеся - сборная солянка кланов и вер.

Вампиры-мусульмане, преимущественно, но не только, Ассамиты, поддерживают бунтарей на западе Китая из религиозной и этнической солидарности. Многие из них стремятся отделить некоторые провинции Китая и основать свои султанаты.

Религиозный характер восстаний Тайпинов и дунган делает этот период хорошим для хроник о вере, а также обычных историй о войне и интригах.

- **Кризис веры**. Персонажи встречают известно, очень печально известного акуму, который заявляет, что вероучение Тайпинов освободило его от власти Повелителей Яма. Он, конечно же, выглядит как изменившийся Гуй-дзин и проходит все тесты, которые могут измыслить персонажи, чтобы обнаружить в нем порчу Йоми. Это особенно продуманный и подлый обман? А если учение Тайпинов и впрямь может сломить влияние Йоми, то что это означает для Ван Гуй?
- **Становленный**. Кин-дзин дал Становление смертному, важному для одного из персонажей – особо ценному последователю, смертному возлюбленному или члену семьи – но он сумел сбежать прежде, чем иноземные дьяволы смогли поработить его нечистой силой своей крови. Что персонажам делать с новым Кин-дзин? Как им защитить его от Тигров-Дьяволов и Костяных Цветов, ищущих новую жертву для вскрытия?
- **Спасение.** Котерия сильных Кин-дзин похищают у персонажей нечто важное. Это может быть почитаемый предок, библиотека мистических знаний, могущественный талисман и так далее. Что бы то ни было, персонажи обязаны спасти его из лап заморских демонов.
  Похожая история может заключаться в том, чтобы персонажи защитили почитаемый храм от фанатичных Тайпинов, которые хотят его разрушить. В храме может находиться Гнездо Дракона или обитать ценный дух-союзник.
- **Тайное общество.** Нянцзюни и Тайпины послужили прототипами десятков тайных обществ, большая часть которых желает низвергнут династию Цин и восстановить династию Мин. Многие из них – террористы, бандиты и тому подобные преступники. Персонажи стараются найти одно такое общество и сделать его своей Алой Ширмой. Или они могут сами пытаться создать свое тайное общество.
  У Гуй-дзин есть свои не такие уж и тайные общества, вроде Общества Разбойников и Дьяволов, Свергающих Прогнившие Династии. Персонажи пытаются вступить в него либо потому, что поддерживают его цели, либо чтобы шпионить за ним по приказу Мандарина-покровителя. Но тайные общества, прежде, чем даровать членство, проводят различные испытания верности, а некоторые не допускают членства представителей некоторых Дхарм. Общество Разбойников, например, принимает только Тигров-Дьяволов. Но если персонажи предложат достаточные стимулы, то оно может и сделать исключение.

Восстание Сипаев 1857 года

Слухи о том, что оболочки новых патронов содержат свиной и говяжий жир, катализируют паранойю и недовольство, которые годами росли в рядах служащих Британии войск из коренных жителей Индии. Сипаи-мусульмане массово восстают в Дели, и восстание быстро охватывает северную Индию. Бунтовщики режут европейцев и индийцев-христиан, а потом провозглашают восстановление Империи Моголов. Князья-индуисты южной и центральной Индии, однако, не поддерживают восстание, и британцы мобилизуют против бунтарей индуистов и сикхов. После того, как британские войска выбивают восставших сипаев из Дели, британские солдаты с нехарактерной дикостью жгут и грабят город. Колониальные силы шаг за шагом громят бунтовщиков в месяцах жестоких битв и суровых наказаний как для сипаев, так и гражданских. Восстание Сипаев превращается в партизанскую войну, пока последнего их лидера не ловят в 1859.

Индийские Гуй-дзин не принимают значительного участия в Восстании Сипаев. Бунт, скорее, побуждается заговором Западных и индийских Кин-дзин – особенно

«магическим треугольником» европейских Тремеров и индийских Дайтиев и Данавов – для достижения собственных целей. Ни ожидают, что Князья-мусульмане северной Индии, как Каиниты, так и смертные, поддержат восстание и получат свое, когда британцы неизбежно его подавят. Восстание разворачивается сильнее, чем ожидают заговорщики, но своих целей они достигают безукоризненно. Естественно, все не так просто, и из осложнений вырастают истории.

- **Случайная жертва**. Заговорщики определенно не посвящают других индийских Каинитов в свои планы – Аширра бы узнали о немм, если бы так было. Для многих других Каинитов северной части полуострова Восстание Сипаев – катастрофа. Каиниты-индуисты, обитающие в могильниках и храмах, несомненно обнаружат, что фанатичные мусульмане-солдаты стремятся уничтожить их убежища. На Западных Каинитов нападают потому, что они с Запада, а бунтовщики не знают, что они – немертвые. Если вынужденный спасаться Каинит выяснит, что персонажи стояли за восстанием, то они получат вечного врага.
- **Использование.** Другие Каиниты или Гуй-дзин могут попытаться использовать Восстание Сипаев для своих целей. В конце концов, уличные бои – отличное прикрытие для убийства. Каиниты или Гуй-дзин с контактами среди офицеров бунтовщиков могут попытаться направить восставшие войска против своих врагов. Персонажи могут даже поучаствовать лично, если они не выглядят, как европейцы.
- **Вмешательство.** Вампиры, которые находят Восстание Сипаев неудобным, могут попытаться его остановить – хотя бы в пределах своего города. Хоть ни Котерия, ни Семья не сможет перебить сотни опьяненных верой Сипаев в прямом бою, они могут использовать разные планы, вроде порабощения офицеров Доминированием или Обязательством, либо отпугнуть солдат псевдопроклятиями демонов.
- **Кукловоды.** С другой стороны, персонажи могут быть частью заговора, и быть среди бунтовщиков, чтобы все шло по плану. Сначала, они работают, чтобы скрыть свое вмешательство от других вампиров, а потом помогают саботировать бунтовщиков, чтобы британцы могли победить. Последняя фаза – самая опасная, так как к восставшим сипаям присоединяется множество вампиров-мусульман и управляемое восстание выходит из-под контроля.

Аннексия Бирмы (1885)

Британия отторгает части бирманской территории в 1826 и 1853, чтобы защитить Британскую Индию от вторжений бирманцев. Но после многих лет бирманской агитации против британцев в Индии и Юго-восточной Азии, британцы приходят, захватывают оставшуюся территорию и в 1885 свергают короля Тибо Мина.

Бирманские Золотые Дворы не делают ничего, чтобы предотвратить это – и не то, чтобы они могут. Они слишком заняты войной друг с другом… большой Золотой Двор Мандалая против малых Золотых Дворов шанов, каренов и других племен холмов (которые воюют и между собой). Пенангаллан Дворов холмов убивают Предка Мандалая в 1852. Начавшийся в результате хаос позволяет Гуй-дзин Индии вторгнуться, вытеснить большую часть бирманских Гуй-дзин низин и основать новый Двор в Рангуне.

Кин-дзин очень мало во все это вовлечены. Аннексия Бирмы зажимает Гуй-дзин низин между Дворами холмов, завоевателями из Индии и смертными британцами. И пока фракции Гуй-дзин сражаются, британские вампиры получают все.

Хаос, нигилизм и черная ирония кажутся подходящими для истории по Бирме. Смертное бирманское правительство играет с Британией в безумную игру в «цыпленка»[35], и в нее не вовлечен ни один кукловод из Гуй-дзин. Двор Мандалая распускается в 1885, а индийцам еще предстоит установить свое влияние. Параллели между слепотой Бирмы и Гуй-дзин должны быть очевидными. Величайшая угроза для бирманских Гуй-дзин – не Кин-дзин, которых все боятся, а их кузены с холмов, а также из Индии. Невеликая солидарность против Запада. В бесцельной вражде между фракциями и под-фракциями Гуй-дзин под ударом может оказаться любой, даже не зная, почему.

Персонажи, которые попытаются остановить вторжение британцев, обнаруживают, что это безнадежно. Британцы меняют каждого убитого офицера, а солдаты просто продолжают поступать, как муравьи. Чтобы усилить унижение, персонажи обнаруживают, что Бирма британцам на самом деле не очень-то и нужна. Для охватывающей весь мир Британской Империи их гордое царство – просто чешущееся место, которое нужно почесать. Даже само вторжение управляется не из Британии, а колониального центра в Индии.

Возможные цели для истории могут включать:

- **Спасение**. Персонажи просто пытаются сохранить свои не-жизни в смертельном хаосе. Их враги – Гуй-дзин других, автоматически враждебных Золотых Дворов, новый индийский Двор в Рангуне, который стремится истребить всех Гуй-дзин низин, и британская армия, которая видит персонажей, как очередных бирманцев, которых надо растоптать, если они будут мешаться под ногами.
- **Проникновение.** Аннексия Бирмы создает опасный фон для мрачной истории об охоте за сокровищами. Это оправдание, чтобы поиграть в *Апокалипсис Сегодня* и *Сердце Тьмы*. Персонажи могут явиться в Бирму в поисках утерянного сокровища, забытого храма или старейшины, которого никто не видел десятилетиями, но их затягивает в круговерть битв, идущих в этом регионе.
- **Порядок из Хаоса.** Персонажи могут пытаться остановить вражду и объединить Гуй-дзин – дипломатией или громя каждую фракцию. Например, Дворы холмов могут разгромить индийских захватчиков, если объединятся. Но что заставит их объединиться? Даже если персонажи обретут мощь и распространят свою волю, действительно ли они принесут гармонию или найдут лишь еще один вариант правления в Аду?

Японо-китайская война

В 1894 Япония отправляет войска в Корею, чтобы подавить религиозное восстание, угрожающее ее интересам. Китай делает то же самое, и Япония использует этот повод для объявления Китаю войны. Япония громит Китай на суше и на море, и захватывает

---

35 Опасная игра, в которой дети ложатся на железнодорожное полотно перед поездом. Побеждает тот, кто сбежит последним. Кто испугался быстрее – тот «трусливый цыпленок».

Маньчжурию. А в результате переговоров после прекращения огня получает и остров Формоза. Но Германия, Франция и Россия немедленно заставляют Японию вернуть захваченную Маньчжурию.

Фракция Гэндзи из японских Гуй-дзин не имеет никакой власти над ходом Японо-китайской войны, за исключением ее поощрения благодаря влиянию на японское правительство. Гэндзи хотят Драконьи Гнезда и нефрит Кореи, а также победоносной войны, чтобы упрочнить свою власть над Гаки. Годами перед войной Гаки выступали против Зеленых Дворов через тайные налеты, Сумеречные Войны, в которых ставками были нефрит и талисманы, а также унижения, чинимые смертными японцами, действующими в Корее. Гэндзи используют войну как прикрытие, чтобы обрушиться на Зеленые Дворы полной силой.

Через два года боев они громят Зеленые Дворы, а также выступающих на их стороне Бисямон и Двор Крови, получая дань нефритом и контролем над Драконьими Гнездами. Это уже внутренний азиатский колониализм. Японские смертные и Гуй-дзин столь многому научились у ненавистных Западников, что сами стали такими же. Темы иронии или предательства кажутся подходящими для хроники или истории, вращающейся вокруг Японо-китайской войны.

Как и любая колонизация, война больше обогащает лидеров в тылу, нежели воюющих солдат. В настроениях тут больше цинизм и брутальность, нежели агрессия, патриотизм и триумф, о которых разглагольствуют как смертные, так и немертвые лидеры. То же подойдет и для Зеленых Дворов, лидеры которых предпочитают послать на смерть хин, нежели рискнуть своим собственным бессмертием. Ритм должен быть как можно более быстрым и с крайне интенсивным насилием.

Варианты историй могут включать:

- **Драконье Гнездо**. Персонажи-Гаки стремятся захватить сильное, но хорошо защищенное Драконье Гнездо. Или наоборот, персонажи могут защищать это Гнездо от Гаки.
- **Большой Побег.** Персонажи попали в плен и удерживаются ради выкупа. Если их сторона не заплатит, их ждет Взгляд в Око Небес. Чтобы избежать этого, персонажи должны сбежать из плена.
- **Единственное правило – Победа**. Повелители Яма не игнорируют ночной конфликт в Корее. Агенты Йоми проникают к обоим сторонам, обещая победу, отмщение и просто выживание тем, кто согласится стать акума.

Восстание Боксеров

Кулаки Справедливости и Согласия возлагают ответственность за постоянный голод и поражения Китая на европейцев и китайских христиан. Хоть Вдовствующая Императрица поначалу поддерживает «Боксеров», так как они борются с влиянием Европы, бунтовщики скоро поворачиваются и против Цинского правительства. Имперское правительство спасают объединенные войска нескольких государств, включая Японию. Помимо прочих контрибуций и концессий, Западные силы оставляют в Пекине постоянный военный контингент.

Опиумные Войны и различные восстания смертных оставляют Квинконс в полном раздрае. Двор Огня пал десятилетиями раньше, а разногласия и нехватка уверенности из-за прошлых поражений – особенно при попытках обеспечить помощь – разделяют

сохранившиеся Царственные Дворы. Доминирующая фракция Двора Крови, именуемая Добродетельными Управителями, требует, чтобы весь Квинконс помогал Боксерам, и многие Ван Гуй соглашаются. Но другие Гуй Жэнь считают Боксеров угрозой их местным интересам, либо просто хотят видеть Управителей униженными, либо просто не видят, как восстание влияет на них тем или иным образом.

Кин-дзин определенно должны играть важную роль в Восстании Боксёров. Это великолепный способ создать те обиды, которые век спустя породят Большой Прыжок. Как и в случае с Восстанием Тайпинов, Камарилья, Шабаш и независимые кланы могут послать вампиров, чтобы в хаосе заполучить домены. Воющие банды дикого, пьяного от крови Шабаша проводят насильный «призыв» в течении нескольких ночей прежде, чем захватывать свои цели. И то же делают коварные манипуляторы Камарильи, которые используют порабощенных китайцев в качестве пешек на окровавленной игровой доске. Персонажи видят все – неприкрытую угрозу вторжения Кин-дзин, низвержения, заговоры и брутальность.

Результат Восстания Боксеров получается смешанным. Для смертных это полная катастрофа, так как Боксеры разгромлены, а Китай становится, фактически, вассалом Западных сил. Но Гуй-дзин, однако, удается выкорчевать проникших в Китай Кин-дзин, пусть и дорогой ценой. Каждый Гуй-дзин Китая видит разделенность Пяти Царственных Дворов там, где нужно единство. Тем временем, выжившие Кин-дзин странствуют по Китаю в компании колониальных войск смертных, угрожая продолжить войну, если им не будет выплачена контрибуция за «потери». Раздавленные Царственные Предки не видят иной альтернативы, кроме подчинения… но клянутся страшно отомстить.

Восстание Боксеров охватывает значительную часть Китая, и хроника должна это учитывать. Эпические события требуют эпических масштабов. Это последний значительный вызов Востока Западу до Второй Мировой Войны, и Рассказчикам не стоит стесняться горящих городов, жестоких битв, фантастических дуэлей, невероятной магии, великих страстей, ужасных судеб, а также легендарного героизма и злодейств.

Но превалирующие настроения, однако, это отчаянные ярость и потери – именно гнев и горе бросают смертных на пулеметы. Боксеры и их сверхъестественные покровители знают, что с каждым месяцем Срединное Царство все больше оказывается в когтях Запада. Иностранные деньги и иноземная вера ослабляют Китай, и бунтовщики действительно верят, что если они проиграют, то утеряют все, что для них священно. Потому Рассказчики могут создать ощущение конца света через образы смертей и разорения, вроде трупов на улицах, разрушенных храмов, разоренных крестьянских хозяйств и толп оборванных и голодных беженцев.

Вишенкой на торте является то, что Восстание Боксеров оправдывает «приглашенных звезд» из других Шэнь. Гуй-дзин – не единственные сверхъестественные существа, что могут присоединиться к Боксерам. Деяния Сянь, Ц’ин Та и Ши могут объяснить доклады о Боксерах, способных летать или исполнять другие магические трюки. И точно так же к восстанию могут присоединиться Хенгейокай или китайские призраки – чтобы избавиться от влияния Запада на Срединное Царство.

Большая часть военных или шпионских историй сработает и в хронике по Восстанию Боксеров. Другие варианты могут включать:

- **Дела волшебные**. Персонажи пытаются рекрутировать скрытную группу Детей Молнии на сторону Боксеров, и, таким образом, погружаются в непостижимые интриги магов.
- **Охота на ведьм.** Персонажи обнаруживают, что городом теперь правят иноземные Кин-дзин и идут их убивать. Но чем сильнее они пытаются избавиться от иноземных вампиров, тем шире и глубже становится охват их власти. Эти иноземные вампиры укрепили свои позиции во время Восстания Тайпинов и обложили себя слоями Алых Ширм, используя китайцев-упырей в качестве буферов. Персонажи должны избавиться от этих Кин-дзин до того, как они осквернят еще больше китайцев своей кровью – и до того, как они уничтожат персонажей.
- **Встреча с охотниками.** Группа Ши поддерживает одну из фракций Кулаков Справедливости и Согласия. Персонажи поддерживают другую. Они встречаются. Хоть Ши и персонажи на одной стороне, они до сих пор демоны и охотники на демонов. Смогут ли они работать вместе?
- **Император Демонов.** Тайный культ акума работал тысячу лет над способом призвать Повелителей Яма в Срединное Царство. Благодаря войне их ужасающее достижение попало в руки персонажей. Этот талисман дает огромную мощь – возможно, достаточную даже чтобы сокрушить Цин и иноземные армии – но каждое применение расширяет Разбитое Зеркало, портал в Йоми. Более того, Повелитель Яма может общаться с персонажами через их Демонов. Он обещает им, что если они проведут его в Срединное Царство, чтобы он стал Императором Демонов, то он гарантирует, что Китай будет править миром. А персонажи, конечно, станут его ближайшими помощниками. Смогут ли персонажи сопротивляться искушению или Шестая Эпоха начнется сейчас?

Можем ли мы изменить историю?

Могут ли персонажи изменить исторические события? С сверхъестественной стороны – да! Персонажи и события **Заката Империй** – просто отправные точки вашего воображения, потому спокойно меняйте их. Если, например, убить Роберта Педдера, то за развитием Гонконга просто будет следить другой Кин-дзин.

С событиями смертных все сложнее. Могут ли персонажи помочь Восстанию Сипаев увенчаться успехом, или могут они убить императора Мэйдзи в самом начале Реставрации? Сложно. Это плохой метод спутать им планы и привести к неудаче. Это превращает игру в Игроков против Рассказчика, что не весело. К счастью, у вас есть варианты.

Один из вариантов – позволить истории измениться не сильно. Власть Запада над Азией начала развиваться благодаря могущественным силам века назад, потому изменение результатов событий не приведет к значительным нарушениям истории. Например, в вашем личном Мире Тьмы сипаи-бунтари могут и победить… пока Британия не пришлет еще больше войск. Гуй-дзин могут затопить суда коммодора Перри, но следующая экспедиция потребует впустить иноземных торговцев на еще более худших условиях для японцев.

Другой вариант – настроить события так, чтобы действия персонажей приводили к историческим последствиям. Например, Британия выигрывает Первую Опиумную Войну, но проигрывает в ряде битв. Может, в данных случаях Китай достиг побед благодаря

действиям персонажей против британцев и поддерживающих их Кин-дзин. И если бы не персонажи, то победа Британии была бы куда боле сокрушительной и полной.

И, все же, это воображаемый мир. Почему у вашего Мира Тьмы не может быть иной истории, особенно если ваша хроника **Заката Империй** не связана с теми, что проходят в наши дни? Может, Шестая Эпоха наступает раньше, или Большой Прыжок оказывается для Америки 19 века полной неожиданностью. Не беспокойтесь о том, что история вашего мира не сочетается с реальной. Это *ваша* вселенная. Нет ничего плохого в том, что делает историю хорошей.